

ENTRA A LA ACADEMIA DE ARTE POKÉMON
C•L•U•B
Nintendo®
Revista Oficial
PERSONA Q
MISIÓN: SALVAR A TOKIO
FANTASY LIFE
DE MINERO A PALADÍN
SONIC BOOM
¿LISTO PARA EXPLORAR?
¡HALLOWEEN!
JUEGOS PARA NO DORMIR
BAYONETTA 2
Año 23 No.10
$32.00 M.N.
0 10722 68062 6 10
271014







#AprendeMX

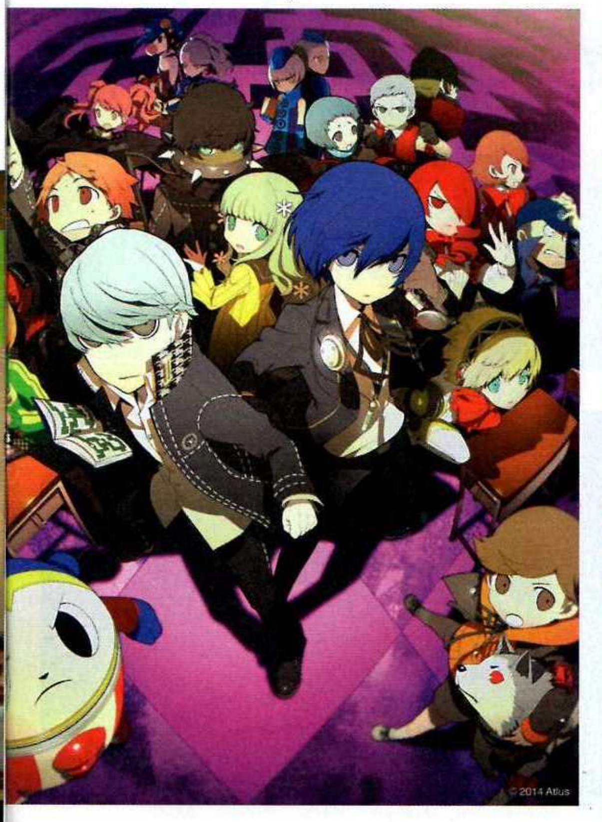
Entregamos más de 710,000 tabletas a alumnos y maestros de 5to. año

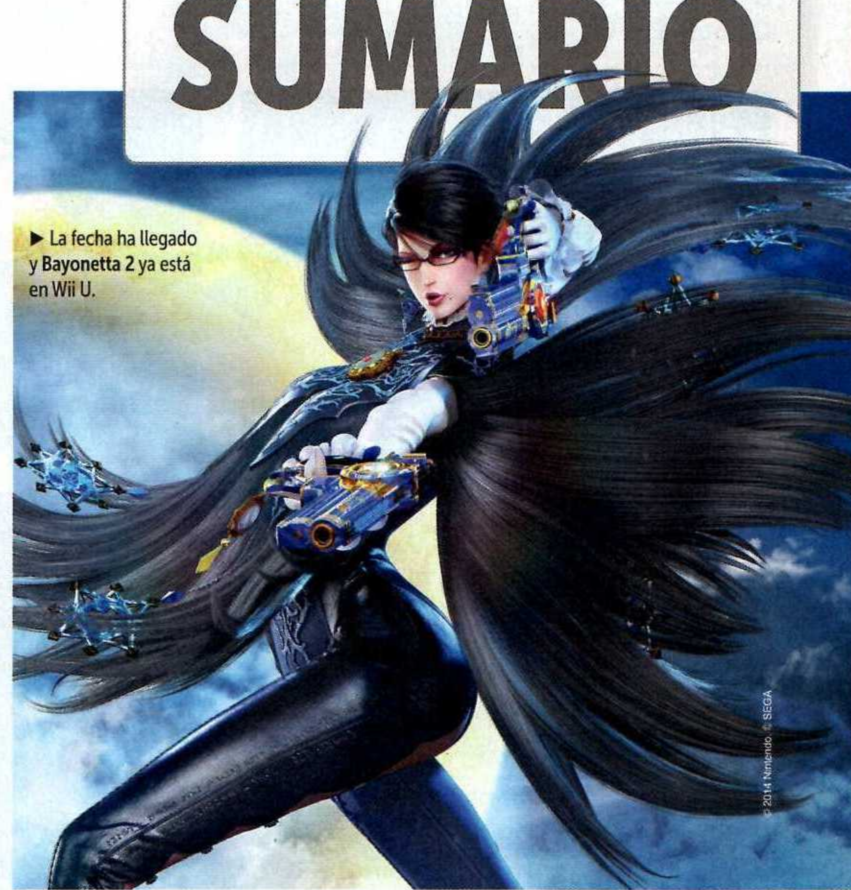
en Colima, Distrito Federal, Estado de México, Puebla, Sonora y Tabasco

www.sep.gob.mx

SUMARIO

▼ La historia de Persona Q te dejará asombrado.





▶ La fecha ha llegado y Bayonetta 2 ya está en Wii U.

REVIEWS

NUESTRA PORTADA



▲ Cada personaje representa una gran historia.

Además


78
▼ Te presentamos la mejor información de Super Smash Bros.


74
◀ The Wind Rises es el último proyecto de Hayao Miyazaki.

▼ ¿Te has preguntado cuál es el futuro del Wii U? ¡Aquí lo analizamos!


82

COMUNIDAD



PREVIEW



DE INTERÉS



Top 10 Halloween

Prepárate para pasar una noche aterradora. Te comentaremos sobre algunos de los juegos más destacados del género. ¿Te atreves a jugar alguno?



EDITORIAL

Octubre 2014



Bayonetta 2, un título diferente que sale de la línea tradicional de Nintendo

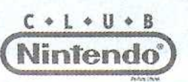


▲ ¿Dónde viven estas brujas para ir?

Mucho se ha comentado acerca del estilo de los juegos de la compañía, se le ha criticado por "saturar el mercado" con **Mario** y amigos. Pero cuando se presentan nuevas propuestas, los *"gamers"* no muestran interés. Tal es el caso de **The Wonderful 101**, juegazo disponible para Wii U, con un concepto refrescante, pero que no tuvo eco en muchos seguidores. Pues bien, aquí está una nueva opción para los poseedores del sistema, y para los que aún no la tienen, porque este juego puede mover algunas consolas. Si lo compras, obtienes la primera entrega de la serie que apareció en 2010. ¡Suena bien!

¿Ya tienes tu **Super Smash Bros.** en su edición portátil? ¿Qué tal las retas? Bueno, esto si estás leyendo tu revista después del 3 de octubre, día de su lanzamiento. Esta versión seguro nos encaminará para la compra de la que viene para Wii U, a la par de las figuras **amiibo**. Por cierto ¿te gustó la nueva sección Arena Super Smash Bros.?

Toño Rodríguez
Director Editorial



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF. Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
Antonio Carlos Rodríguez González

EDITORIAL

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández Báez
Juan Carlos García Aragón "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez Ortiz

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DIRECTORA EJECUTIVA EDITORIAL
Julia Santibáñez Escobar

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado Arce

COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos Díaz de León "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete Alfeiran

DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

RELACIONES PÚBLICAS

GERENTE
Israel Lara Guillén

PUBLISHER
Fabiola Andrade Morales

VENTAS

DIRECTORES DE CUENTAS
Óscar Gaona Lozano
Héctor Lebrija Guiot
Christian Rojas Barrero
Tel: 5261 2600

DIRECTOR DE MARCAS Y DIGITAL
Ernesto Sánchez Castañeda

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estévez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

REPRESENTANTE COMERCIAL SURESTE
Éricka Jesús García

MARKETING

DIRECTORA DE MARKETING
Patricia Cárdenas Godoy

DIRECTORA DE COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA
Patricia Martínez Trujillo

OPERACIONES

DIRECTOR DE OPERACIONES
John Jairo Mejía

COORDINADOR DE SUSCRIPCIONES
Ramón García Calderón

COORDINADOR DE CIRCULACIÓN
César Jacques Cuevas

COORDINADOR DE PLANEACIÓN COMERCIAL
Luis Velasco Hernández

DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García

FINANZAS

DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Oziel Fontecha

CENTROAMÉRICA

GERENTE GENERAL
Francisco Campos

DIRECTORA COMERCIAL
EL SALVADOR, COSTA RICA Y PANAMÁ
Edith Marroquín

DIRECTORA COMERCIAL
GUATEMALA, HONDURAS Y NICARAGUA
Karla Cardona

BRAND MANAGER PANAMÁ
Sharine Teng

BRAND MANAGER COSTA RICA
Iris Bendror

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
CENTROAMÉRICA Y REPÚBLICA DOMINICANA
Danisa Manzanares

JEFE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
CENTROAMÉRICA
Gustavo De León



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL /
VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO,
EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 23 N° 10. Fecha de publicación: Octubre 2014. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888



Pasacartas

Octubre 2014

¡Festejemos este Halloween, junto con Bayonetta, la bruja más sexy de los videojuegos!

Rosalina comenta

Si quieres conocer más de mis aventuras, te recomiendo jugar **Mario Kart 7** u **8**, así como la próxima entrega de **Super Smash Bros.** de Wii U y Nintendo 3DS.



El nuevo portátil

¡Hola, amigos de Club Nintendo! ¿Cómo están? Quiero saber si en la nueva N3DS y N3DS XL que saldrán en octubre en Japón -y me imagino que en América llegara en 2015- se podrán utilizar los juegos de **Pokemon X / Y**; así como los nuevos *remakes* de las versiones **Rubí** y **Zafiro**.
Sergio Manuel
Facebook

¡Qué tal, Sergio! Muchas gracias por leernos. La denominada "Nueva Nintendo 3DS" sí es compatible con todos y cada uno de los títulos que han salido actualmente para dicho formato tridimensional (no así a la inversa); por lo que no tendrás problemas para jugar tus versiones **X**, **Y**, **Omega Ruby** y **Alpha Sapphire**. Lo que no se ha dado a conocer es si conservará la retrocompatibilidad con los juegos de Nintendo DS, aunque prácticamente es un hecho que sí lo sea.

Inzuma

¡Hola! Sé que quizá no leerán este mensaje; pero tengo una duda. Ojalá la pudieras responder. ¿Hay alguna fecha de salida para **Inazuma Eleven Go Light and Shadow** en América?
Juan José Molina
Facebook

La serie **Inazuma** es ideal para los fans del futbol *soccer* y de la animación nipona, más aún en su versión de videojuego que agrega toques de RPG. El pasado febrero, Level-5 publicó en la eShop la versión **Inazuma Eleven** y si no lo has jugado, te lo recomendamos ampliamente. El juego recibió buenas críticas, por lo que habría altas posibilidades de que también traigan la versión **Light/Shadow** a América. Mientras tanto, manténte pendiente de nuestros distintos canales de información, para enterarte de las noticias no sólo de este título, sino de todo el mundo de Nintendo.

Inzuma

¡Hola, Club Nintendo! Les escribo desde México. ¿Cómo están? Espero que se encuentren muy bien. Mis preguntas son las siguientes:
Las figuras estilo NFC (*Near Field Communication*) del juego **Super Smash Bros.** para N3DS vendrán junto a la base especial y el cartucho?
¿Sacarán una adaptacion de **Mario Kart 8** para Nintendo 3DS?
¿Cuál es el precio promedio del Wii Mini en México? ¡Muchas gracias! Espero que publiquen mi comentario.
Marco Antonio Valdés
Correo electrónico



▲ **Inazuma Eleven Go Light/Shadow** te presenta nuevos protagonistas y retos.





@DiosMaya1980
Twitter

¿Volverá a salir la revista en modo de suscripción impresa? Ya que en Editorial Televisa la cancelaron.





@VictorSilvaAb
Twitter

¡Hola! ¿El juego **Professor Layton vs Phoenix Wright Ace Attorney** está en español?

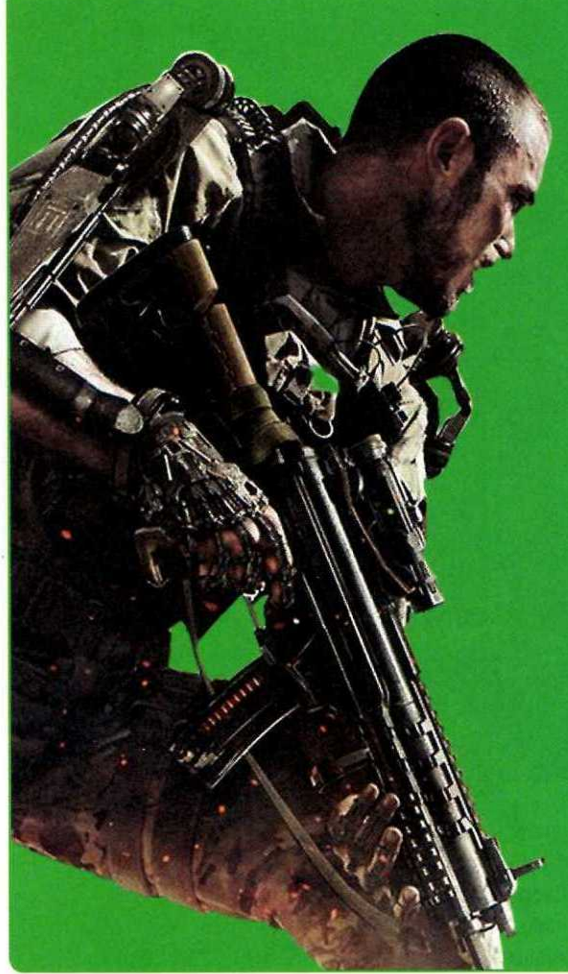




@jrzCesar10
Twitter

¿El New Nintendo 3DS tiene fecha de salida para América?





▶ Activision sigue limitando el apoyo a Wii U.

Carta del mes

Próximos lanzamientos para Wii U

¡Qué tal, amigos de la revista Club Nintendo! ¿Cómo están? Es la primera vez que les escribo, espero que puedan resolver mis siguientes dudas:
¿Saldrá alguna edición de **Harvest Moon** para Wii U?
¿Cuál sería la fecha de lanzamiento aproximada para la versión de **Super Smash Bros.** de Wii U?
¿Estará disponible para Wii U la nueva entrega de **Call of Duty Advanced Warfare** donde sale Kevin Spacey?
Agustín Martínez
Vía correo electrónico

¡Bienvenido al Club, Dany! Natsume publicó algunas versiones de **Harvest Moon** en N3DS, siendo **A New Beginning** (N3DS, 2012) el último en aparecer. Pero en lo que a Wii U se refiere, dudo que hagan alguna adaptación o nueva aventura; pues la mayor base de usuarios de dicha serie, prefieren jugarlo en portátiles. De hecho, la última vez que **Harvest Moon** llegó a una consola casera fue con **Animal Parade** (Wii, 2008). La edición de **Super Smash Bros.** para Wii U tiene fecha tentativa para "finales de año", pero si me preguntas, pienso que llegará a mediados de noviembre. Por último, Activision ya hizo oficial que la siguiente entrega de la serie **Call of Duty**, no tendrá adaptación para Wii U, pues "decidieron" enfocarse a las demás plataformas. Ojalá recapaciten y sí llegue en un futuro próximo.

¿Cómo te va, Marco? A diferencia de **Disney Infinity** o **Skylanders**, las figuras **amiibo** de Nintendo se venderán sólo de forma individual y no mediante los famosos *Starter Pack*. En el caso de Wii U, el GamePad te servirá para transferir los datos NFC, mientras que en el N3DS necesitas un accesorio adicional que saldrá en 2015; con respecto al Nuevo Nintendo 3DS, éste ya incluye la compatibilidad NFC de fábrica, así que será mucho más fácil. Hasta ahora, se ha dicho que títulos de Wii U como: **Super Smash Bros.**, **Mario Kart 8**, **Captain Toad: Treasure Tracker**, **Mario Party 10**, **Yoshi's Woolly World** y varios más, serán compatibles con las figuras, aunque no se ha comentado exactamente qué beneficios otorgarán a dichos títulos.
Con respecto a **Mario Kart**, Nintendo sólo publica una edición por generación, y siendo que ya hay **Mario Kart 7**, no creo que sea posible que adapten el **8**. De hecho, no es necesario, pues **MK7** es bastante bueno y adictivo, lo único que le haría falta son las zonas de gravedad, pero creeme, el poder jugar con tres amigos más usando una sola tarjeta, lo compensa. Por último, el precio promedio del Wii Mini es de $2,000.00 pesos (mx); pero te recomiendo checar con tu tienda favorita para conocer el precio exacto.

Cross-Play

¿Se podrá jugar **Super Smash Bros.** para Nintendo 3DS en Wii U?
Aldo Olaya
Correo electrónico

¡Hola, Aldo! Si te refieres a *Cross-Play*, por desgracia no es posible. Ambas versiones son independientes.



▲ **Rosalina** debutó en la emocionante serie de **Super Mario Galaxy**.



@krlozabo
Twitter

¿Estará el *staff* de @RevistaCN en la Mole Comic Con en el WTC México?



Oscar Solís
Facebook

¿Si formateo mi Nintendo 3DS podré volver a descargar mis juegos previamente comprados?

SÍ



Diego A. M. C.
Facebook

¿Creen que en algún momento traigan el juego "Evolve" a Wii U?



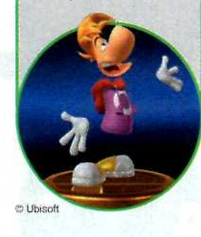
► Los próximos DLC le darán más vida a **Mario Kart 8**.



Rayman Smash

Quiero saber si **Rayman** va a estar en **Super Smash Bros.** ¡Saludos! Me gusta mucho su revista.
Rodrigo Antonio
Facebook

Al parecer, **Rayman** sólo estará como trofeo, al menos por ahora.



© Ubisoft

Mario Kart 8 DLC

¿Cómo están, Club Nintendo? Les escribo por segunda ocasión, ahora sobre **Mario Kart 8**.
¿Creen que en un futuro DLC metan a **Sonic** como lo hicieron con **Link**?
De las pistas retro, ¿van a meter la Senda Arcoíris de Wii?
¿Las nuevas pistas estarán basadas plenamente en **Animal Crossing** y **The Legend of Zelda**?
María Guadalupe
Correo electrónico

¡Hola, María! Es posible que, en el futuro, haya más personajes descargables para **Mario Kart 8** (todo está en que Nintendo así lo decida); no obstante, dudo que incluyan -por ahora- a **Sonic**, pues pienso que de agregar más pilotos, se inclinarían por héroes locales, es decir, personajes de Nintendo (*first party*), quizá pensaría en **Captain Falcon**, **Samus Aran** e incluso hasta **Pikachu** o algún **Pokémon**, sería agradable, ¿no? Con respecto a la pista que mencionas, aún no han dicho cuáles incluirán, ya les comentaremos más adelante. Para terminar, las nuevas pistas serán tanto nuevas como retro, y sólo algunas estarán basadas en **TLOZ** o **Animal Crossing**.

Control GameCube

¡Hola CN! ¿El Control de Gamecube podrá ser usado en Wii U sólo para **Super Smash**, o será compatible con todos los juegos del catalogo? Y misma pregunta con el Pro Controller, es compatible para todos los juegos?
Luis Picado Quiróz
Facebook

¡Qué tal, Luis! El control de GameCube será usado de incio sólo por **Smash**, pero quizá más adelante otros juegos sean compatibles, todo está en que Nintendo y los desarrolladores así lo decidan, de hecho, sería una buena opción para dar paso a la Consola Virtual de GameCube, ¿no creen? Lo mismo ocurre con el control Pro. Queda en cada desarrollador utilizar la compatibilidad con este tipo de mando que, en lo personal, es de las mejores formas de jugar en Wii U.

Envíanos tus dudas o comentarios al correo electrónico: pasacartas@revistaclubnintendo.com, y aparece publicado en esta sección. Recuerda que también puedes mandar tus preguntas cortas para la sección "Sí y No" a través de Twitter o Facebook.





Nico Aero
Facebook

Super Smash Bros., para Wii U, ¿llegará a nuestras consolas en este año?



Carlo Oriali
Facebook

¿Los recién anunciados DLC de **Mario Kart 8** estarán disponibles en América?





Cristofer S. Miller
Facebook

Club Nintendo: ¿**Luffy** de **One Piece** aparecerá en el nuevo **Super Smash Bros.**?

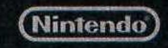


BAYONETTA 2™

SEGA®

Developed by PLATINUMGAMES INC.

¡PRONTO!





Wii U™

Tu voz

¿Qué opinas del Nuevo Nintendo 3DS?

Armando B.
e-mail

El Nuevo Nintendo 3DS es una excelente respuesta a aquellos que decían que el actual portátil de Nintendo no tenía suficiente potencia en *hardware*, ojalá que la traigan a México a un precio justo.



A finales de agosto, Nintendo dio el siguiente paso en su lína de consolas portátiles. Se anunció el "Nuevo Nintendo 3DS" en sus versiones estándar y XL. Aunque era algo que de cierta forma ya nos esperábamos, si tomó por sorpresa a los fans, más aún cuando se comentó que habrá juegos que serán exclusivos para dicha consola, es decir, no compatibles con los anteriores N3DS, claro ejemplo, el recién anunciado **Xenoblade Chronicles**.

¿Qué novedades nos ofrece? De inicio, mejoras en procesador, permitiendo que las descargas de eShop sean veloces e incluso se mejore la experiencia al usar el *browser* (a traves de la integración de HTML5); servicios NFC integrados para dar paso a las figuras **amiibo**; dos botones adicionales (ZR y ZL); *Stick* derecho que funciona tal como la unidad C del control de GameCube; además, ya es compatible con memorias MicroSD e incluso podrás intercambiarle las carcasas para mayor personalización.

En general, son excelentes cambios para el ya famoso portáil; pero es un hecho que, si queremos jugar -o tener acceso al 100% de los títulos- tendremos que migrar al Nuevo N3DS, que llegará en algún momento del 2015.

A través de Facebook (encuéntranos como RevistaCN), usuarios como **Tom Sanchez**, **Oscar Ocayo Salinas** y **Reno Devotchka**, opinan que es un *update* necesario y en su momento, harán el cambio de plataforma.

En contraste, **Jimmy Barbaran**, **Ivan Bourie**, **Nestor Moreno** y algunos más, muestran su descontento, pues opinan que todavía es muy pronto para la actualiazción de *hardware*; sin embargo, la mayoría de los fans está a favor del cambio, que no necesariamente significa que sea una nueva generación de Nintendo 3DS, sino que es un update como ocurrió en su momento con el NDSi, que integraba la ranura para memoria SD, abriendo el paso a la tienda virtual de Nintendo, ¿recuerdas?

Envíanos tus comentarios al correo: comunidad@revistaclubnintendo.com y participa en esta sección.

El sistema llegará a Japón el próximo 11 de octubre, en América hasta 2015



▲ **Xenoblade Chronicles** será desarrollado para el nuevo Nintendo 3DS XL.



@Casassas_Diego

No hay mayor regocijo que el saber que **Ganon**, **Zant** y **Grahim** serán personajes jugables. **Hyrule warriors** ¡Compra obligada!



@Darknightwing82

¡Que mala onda que ya no vayan a manejar subscripción! Ayer me llegó una carta con la noticia :'(.



@WilhelmGDL

Merecía más la portada **Layton vs Phoenix Wright**; **Hyrule Warriors** tiene a **Link/Zelda**; pero no es un **The Legend of Zelda** :(.



Revista CN
Destacados del mes

Te recomendamos

▲ **New Nintendo 3DS**
Nintendo nos sorprendió con este *hardware* de N3DS. ¡Chécalo!

▲ **Fantasy Life**
El nuevo RPG de Level-5 que promete romper esquemas.

▲ **Hyrule Warriors**
Dos franquicias se unen para dar lugar a una aventura espectacular.

▲ **Pokémon Omega Ruby**
El *remake* que todo fan esperaba. ¡Ahora con mega evoluciones!

YouTube
youtube.com/revistacn



Encuesta

¿Cuál personaje de Nintendo te gustaría ver en Mario Kart 8 (como DLC)?

facebook.com/RevistaCN

▲ ¡Final de fotografía! **Zelda** supera por muy poco a **Samus**.

Terminar de leer la revista de este mes y sentir un vacío en tu alma esperando 30 días más para la próxima edición :(
@RoloET



Lo mejor de **Twitter**



@Dablos

Me tomaron por sorpresa las filtraciones; ahora sólo espero que Volkswagen participe para subir a **Link** a un vochito.



@goneduard

Digan lo que digan -y aún sin el apoyo de juegos de otras compañías-, ¡Nintendo es y será grande!



@ivanoshky03

Las compañías se quejan de las malas ventas en Wii U; pero sólo hacen *copy paste* en lugar de ser creativos.



Twitter
@Revista**CN**

¡Sólo los fans más apasionados de Nintendo aparecen en esta sección!

Envíanos tus fotografías de *cosplay*, colecciones y demás al correo: comunidad@revistaclubnintendo.com; los más creativos u originales se ganarán su espacio en la Galería.



▲ Mochilas, gorras, figuras, juegos y revistas son parte de la colección de Marco Acosta.



◀ Eduardo Espeleta tiene una amplia colección de peluches del Reino Hongo.

▼ Matilde Videla es fan de Club Nintendo, **TLOZ**, **Pokémon** y **Super Mario Bros.**





▲ Daniel Gutiérrez colecciona videjuegos portátiles desde el Game Boy Advance.

▲ Jonathan Velarde Rojas hizo este cuadro de **Majora's Mask**. ¡Ojalá algún día Nintendo nos sorprenda con un *remake* de ese gran título.



▲ Cesar García es todo un coleccionista de artículos de **The Legend of Zelda**. ¡Hasta el escudo y espada de **OoT**!



▲ Martín Carvajal es fan de Club Nintendo y de las aventuras de **Mario** en general.



Pokkén Tournament

: Pelea con tus Pokémon favoritos


▲ Lucario está confirmado para el juego.

Las carreras no terminan



Se han puesto la venta dos DLC para **Mario Kart 8** con personajes y pistas extras, llegarán en noviembre de 2014 y mayo de 2015.

Un golpe de hierro distinto

Hace unas semanas se ha hecho oficial un rumor que por meses estuvo en la red. Aparecerá un juego de peleas con los personajes de **Pokémon**, su nombre será **Pokkén Tournament**, y como se puede adivinar, estará a cargo de Katsuhiro Harada, director de la serie **Tekken**. Lo único raro de todo esto, es que su anuncio no fue para consolas caseras o portátiles, esta vez su objetivo serán las Arcadias.

▲ Contarán con movimientos especiales.

En Japón el mercado de las "maquinitas" no ha perdido fuerza, de modo que le espera un gran éxito al juego. Una adaptación para Wii U sería lo lógico, pero tendremos que esperar para saber que deciden los desarrolladores, que ya han comentado que no sólo se incluirán Pokémon del tipo peleador, también estarán presentes otros tipos sin importar su tamaño. ¿Se imaginan a **Gengar**? Sería raro verlo recibir golpes por primera vez.

Visita

www.pokemon.co.jp/ex/pokken/

Recomendamos



Tomodachi Life -N3DS-





Mario Kart 8 -Wii U-





Wii Sports Club -Wii U-



Inmensidad en tu bolsillo

Xenoblade llegará al New Nintendo 3DS



▲ **En corto**
Nuevo modelo de Nintendo 3DS XL con aspecto retro.


▲ No tendrás pretextos para no jugarlo.

La gran exclusiva que tendrá el New Nintendo 3DS durante sus primeros meses en el mercado, será el gran RPG, **Xenoblade Chronicles**. Sí, es el mismo que apareció para Wii hace unos años y que se volviera una obra muy cotizada por los coleccionistas. Podría estar disponible en nuestro continente en 2015, confiamos porque esto se confirme pronto.

Visita
nintendo.co.jp/3ds/new/index.html

Novedades de Capcom para MH4

New Nintendo 3DS exclusivo para Japón


◀ Nos esperan increíbles momentos.



▲ ¿Sería una de tus compras obigadas?

Cacería con estilo

Monster Hunter 4G y el New Nintendo 3DS aparecen este fin de año en Japón (Sí, tienen mucha suerte), lo que dará como resultado, no sólo unas ventas increíbles para ambos productos, sino una edicion especial de New Nintendo 3DS con este gran juego de Capcom.

Debemos recordar que la forma en que se mostró la consola, fue resaltando el hecho de que gracias al segundo *Stick* con el que contará, tendremos funciones complementarias, y en este caso, mover la cámara. Como es común, no tiene fecha ni planes en este momento de llegar a América, pero es probable que llegue, debido a que el juego es muy esperado. Estamos seguros de que muchos coleccionistas se frotan las manos por tenerlo. En siguientes números les tendremos más detalles acerca del juego y la consola.

Visita
www.monsterhunter.com/


Pokémon
-N3DS-



Castlevania III
-Wii U-



Double Dragon
-Wii U-


Altamente recomendado

Sugerencia del *staff*

Juego favorito de la comunidad



▶ Los héroes regresan por más acción.



Persona Q: Shadow of the Labyrinth

La popular saga RPG de Atlus, llega a Nintendo



• Compañía
Atlus U.S.A., Inc.
• Desarrollador
Atlus
• Categoría
RPG
• Jugadores
1
• Opinamos
Perfecto desarrollo de personajes



Este mes tendremos uno de los mejores juegos de rol en exclusiva para el Nintendo 3DS. Se trata de Persona Q, título que reune a personajes de dos historias, para enfrentar un enemigo en común. ¿Estás listo para aceptar el reto?

Atrás quedó el tiempo en donde el portátil tridimensional de Nintendo carecía de historias originales o de trayectoria; ahora es la consola que más sorpresas nos ha dado recientemente. Una de ellas es la exclusividad de **Persona Q**, serie que originalmente surgió para las consolas de Sony y, a su vez, se deriva de la exitosa línea **Shin Megami Tensei**, este último nacido en Super Famicom allá en octubre de 1992.

Pero, ¿qué hace tan especial a esta serie de juegos? Afortunadamente, Atlus conservó una buena mezcla entre temáticas atractivas, protagonistas cuyas historias son relevantes y no meras ideas espontáneas; así como un guión atractivo que te mantuviera atento a lo que ocurriría con cada día que experimentaras dentro del juego. ¡La fórmula Atlus!

Ahora los protagonistas de esta aventura aparecen en sus versiones chibi

▶ El mejor grupo de investigadores que jamás se haya reunido.



▼ Ellos son los héroes exclusivos que verás en **Persona Q**.



▼ Esta es la misteriosa torre de Yasogami.





▲ **Koromaru** será un personaje seleccionable en **Persona Q.**

Comienza un nuevo desafío

Las diferentes historias de **Persona**, tienen algo en común, uno de sus escenarios predilectos es la escuela, donde los héroes se conocen y parten hacia nuevas aventuras.

Shadows of the Labyrinth, no es la excepción. Aquí todo se desenvuelve a raíz de un rumor que corre por las calles y los pasillos de la escuela Yasogami. La gente comenta sobre el curioso sonido de las campanas que proceden de la misteriosa torre del reloj; además del extraño laberinto que aparece dentro del perímetro escolar. Según la vox pópuli, si escuchas dicho repique, podría provocar la muerte, por ello, se necesitará de toda la ayuda posible para resolver este asunto. Así que los principales protagonistas de **Persona 3** y **Persona 4** se unirán para encontrar las pistas necesarias que conduzcan a la resolución del problema. Como de costumbre, entrarás a un mundo extraño y un tanto retorcido, lleno de "Shadows" (así se les denomina a las criaturas o demonios que están libres y no dudarán en atacarte).

No obstante, cada grupo tendrá sus métodos y rutas de investigación que los conducirá a través de diferentes eventos, por lo que serás capaz de explorar dos líneas argumentales y así aumentar la emoción del juego.

Nuevos protagonistas

Conforme avances en tus misiones, ambos equipos encontrarán a dos interesantes personajes, **Zen** y **Rey**, de quienes no puedes obtener mucha información, ya que recientemente perdieron la memoria. **Rey** es una niña rubia pequeña, aparentemente indefensa, quien siempre está junto a su amigo **Zen**. Ambos poseen un secreto que te ayudaría demasiado con este trabajo, pero antes de que te lo revelen, deberás tratar de hacerles recordarlo.

En esta ocasión disfrutarás de gameplay estilo dungeon crawler, tal como en la serie Etrian Odyssey



¿Qué tan bueno eres para los retos?

Habrá desde los simples, hasta los verdaderamente desafiantes



Persona
Tal como en las versiones anteriores, aquí tendrás a tus Personas para enfrentar a los enemigos en las batallas.

¡Sube de nivel!
Entre más niveles gane tu Persona, obtendrás mejores habilidades que te servirán para vencer a los jefes.

Tipo de alineación
El Tarot juega un rol importante, depende de la clase, tus personajes podrán realizar ciertas acciones.

Información adicional
Siempre te explicarán los cambios que hayan tenido tus aliados luego de la transformación o al ganar nivel.

▼ **Teddie estará a tu lado siempre que lo necesites.**

Los SEES

Por parte de **Persona 3**, encontraremos al grupo conocido como SEES (Specialized Extracurricular Execution Squad), ellos son un club de estudiantes pertenecientes a la preparatoria Gekkoukan, pero fuera de las aulas, se dedican a descubrir lo que ocurre con el Abismo del Tiempo, donde acechan las "Sombras", así como la torre de Tartarus, la cual aparece por las noches y oculta un sinfín de secretos.

El Equipo de Investigación

En **Persona 4**, a la llegada de **Yu** a Inaba, él queda inscrito en la escuela Yasogami, donde conoce a varios de sus amigos. Poco a poco descubren que por las noches, en ciertos días lluviosos, la televisión muestra un canal (Midnight Channel) donde suceden cosas extrañas. A las personas que aparecen allí, les espera un trágico desenlace.

Es por ello que los jóvenes investigadores unen fuerzas para descubrir qué ocurre y pronto se dan cuenta de que tienen la habilidad de introducirse dentro de la televisión y así, explorar la fuente de las "Sombras".

Durante sus propias aventuras, cada uno de los equipos logró la experiencia necesaria para resolver los casos; pero en esta ocasión, un conflicto mayor hará que ambos se unan para atar todos los cabos sueltos y así resolver el nuevo enigma, el de la Torre del Reloj que apareció durante el festival cultural de la escuela Yasogami. Sin embargo, el fatídico repique de las campanas es tan alto, que incluso lo escuchan los pobladores de Tartarus.

¿Cómo se juega?

En esta ocasión, la exploración dentro de los laberintos no será de movimiento libre, sino que tendrás que desplazarte por diferentes cuadros del mapa. Antes de iniciar tu aventura, y luego de la presentación oficial del juego (donde escucharás el maravilloso tema **Maze of Life**, compuesta por Shijoko Hirata e interpretado a dúo junto con Yumi Kawamura) debes seleccionar con qué personaje comenzarás, ya sea con **Yu**, del Equipo de Investigación, o **Makoto** de los SEES. Posteriormente, puedes cambiarle el nombre y elegir la dificultad, de inicio te recomendamos que lo juegues en "Normal", para que disfrutes de todos los detalles de la misión, sin que te sea complicado al instante de resolver los acertijos o enfrentar a los enemigos; ya para una segunda vuelta, trata con una dificultad mayor para disfrutar del verdadero reto.

Edición de ultra colección

Para verdaderos fanáticos de la serie



Como exclusiva para nuestro continente, Atlus ofrecerá esta edición especial que incluye el juego, *soundtrack*, estuche protector para N3DS XL, libro de arte, y el paquete de cartas de Tarot. Es 60% más caro que la versión regular, pero lo vale.

Te presentamos a los héroes de esta aventura

Cada uno de ellos tendrá el poder de un Persona que te ayudará en la misión



Makoto Yuki
Protagonista de **P3**; huérfano quien ingresa a la escuela Gekkoukan donde ocurren cosas extrañas.



Mitsuru Kirijo
Bella estudiante cuya alineación "The Empress" le permite usar a los Persona: **Penthesilea** y **Artemisia**.



Chie Satonaka
Le encantan las artes marciales, por lo que es una gran guerrera en ataques físicos.



Yu Narukami
A su llegada a Inaba, conoció a grandes amigos, pero también descubrió el poder de Persona.



Shinjiro Aragaki
Otrora miembro de los SEED, quien domina la clase Hierophant de Arcana. Su Persona es **Castor**.



Akihiko Sanada
Capitán del equipo de boxeo. Él domina a **Polydeuces** y **Caesar**, pertenencientes a la clase Emperor.



Yukiko Amagi
Es la joven heredera del hotel de Inaba. Ella logró despertar el poder para invocar a **Amaterasu**.



Yosuke Hanamura
El mejor amigo de **Yu**, es un poco distraido, pero siempre está listo para el combate.

Nuevos guerreros



Zen
Simpre protege a **Rei**. A pesar de su pérdida de memoria, será de gran ayuda en la investigación.

Rei
La pequeña rubia es clave para resolver el misterio que tiene al mundo de cabeza.





▲ ¿Cuál de las protagonistas es tu favorita?



▲ La armadura le da mayor resistencia a los escarabajos.


▲ La historia, en ocasiones, te mostrará videos animados.

Los laberintos

Al adentrarte en uno de estos lugares, la perspectiva cambiará a primera persona, con batallas por turnos como de costumbre (los enemigos no aparecen en el mapa, sino que te atacan sorpresivamente para entrar a una pantalla especial), donde tu alineación de personajes aparecerá en la parte inferior de la pantalla superior, mientras que los comandos de acción (ataque, defensa, ítem, habilidad, movimiento o escape) se mostrarán en un abanico a la izquierda. Si eliges ataque, utilizarás tu arma física, cada uno de los héroes posee armas personalalizadas, por ejemplo, **Chie** se valdrá de sus puños, mientras que **Yukiko** arrojará su abanico o **Mitsuro** su afilada espada. En cambio, si optas por el comando habilidad (*Skill*), liberarás el poder de tu Persona, el cual se valdrá del poder de su carta y clase para realizar fuertes embestidas que podrán afectar sólo a un enemigo o a un grupo, dependiendo de sus características. Procura tener variedad en tu repertorio de poderes.

Descubre el poder de tus Persona y explota las debilidades del enemigo

Visualmente es un tanto más caricaturezco, pero mantiene el aspecto extraño que caracteriza los escenarios de la serie. Como te comentamos anteriormente, la pantalla superior será básicamente la principal, donde verás el curso de la historia, mientras que la táctil, desplegará información básica, así como también un plano por cuadrantes que necesitas recorrer para descubrir las distintas rutas de acceso. Cada que avances, un cuadro del mapa de abajo se pondrá gris oscuro, indicando el camino recorrido. En ocasiones, encontrarás puntos de interés, como puertas, escaleras, zonas con tesoros que no puedas abrir en ese momento, o intersecciones que podrías ocupar más adelante, así que tendrás la alternativa de agregar estampas o indicadores para que te recuerden la ubicacion exacta.

En conclusión, es un gran título para Nintendo 3DS que te ofrecerá más de 80 horas de juego, y muchas más si te dedicas a explorar y a coleccionar a cada uno de los distintas criaturas.

Atlus es de aquellas compañías cuyo emblema garantiza una magnífica experiencia de juego y, con Persona Q, nos lo vuelve a comprobar.

RANKING **CN 9.5**

Nintendo 3DS XL

Ahora no sólo los nipones tuvieron la suerte de tener una edición especial de N3DS, pues la versión de **Persona Q**, sí llegará a América, así que ve apartando la tuya.





▶ Uno de los protagonistas listo para el torneo.



▲ Podrás ver en todo momento a tus rivales.



▲ Es importante conocer el efecto de las cartas.

Yu-Gi-Oh! ZEXAL World Duel Carnival

¿Saben de qué es hora? ¡Del duelo!



• Compañía
Konami
• Desarrollador
Konami
• Categoría
TCG
•Jugadores
1
• Opinamos
Tarde, pero por fin vuelve la serie

Seamos honestos, todos extrañábamos los juegos de esta franquicia, más allá de la nostalgia por la serie de animación, eran bastante buenos, sobre todo los de GBA.

Esperábamos secuelas desde hace algún tiempo, y por fin ha aparecido, tomando lo mejor de las entregas anteriores, una gran historia y un sistema de juego bastante dinámico.

Si nunca has jugado un título de esta serie antes, no tienes de qué preocuparte, una batalla te lleva de la mano por todas las reglas que debes conocer. Sin darte cuenta, en unas cuantas horas, serás todo un experto, de hecho muchas personas los usan como base para prepararse antes de participar en competencias oficiales.

En esta edición para Nintendo 3DS, podrás elegir de entre más de una decena de personajes, todos con una historia distinta, pero lo mejor es que si te aburres del argumento, puedes "duelear" de forma libre, lo que da un *replay value* espectacular, sobre todo si tomas en cuenta que por este mismo aspecto, aún se sigue jugando la versión 2004 del Game Boy Advance, la cual consideramos la mejor entrega.

No se trata de un título sólo para los seguidores de ese entretenido juego de cartas, sino para todos los que disfrutan de la estrategia que proporcionan estas obras, todo un deleite, no querrás dejarlo nunca.

Le falta el impulso que le daría la serie de animación, pero su calidad sigue siendo impecable.

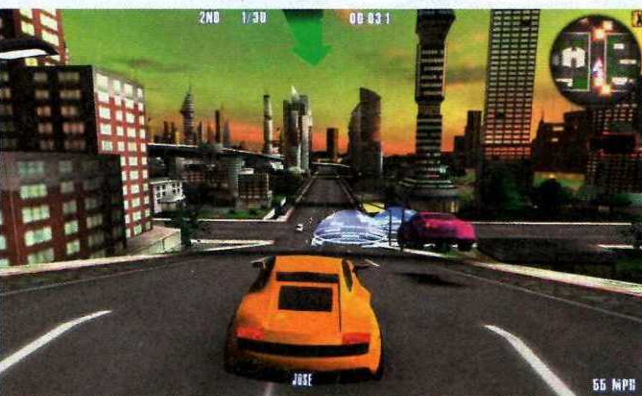
RANKING **CN 8.0**

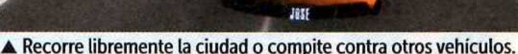
Los nuevos personajes no tienen el carisma de Yugi-Muto

EVERYONE E ESRB

▶ Encuentra desde vehículos comúnes, hasta los futuristas.






▲ Recorre libremente la ciudad o compite contra otros vehículos.



▲ Escoge de entre siete diferentes autos.

Midtown Crazy Race



• Compañía
Jose Varela
• Desarrollador
Jose Varela
• Categoría
Deportes
•Jugadores
1
• Opinamos
Entretenido y a un bajo costo

Explora la ciudad en tres diferentes modos de juego

La tienda virtual de Nintendo está creciendo cada vez más a través de los desarrollos independientes, muchos creados originalmente para *smartphones* o tabletas y que más tarde dan el paso a las consolas. Este es el caso de **Midtown Crazy Race**, juego desarrollado por Jose Varela, quien comenta que se trata de un tributo a los títulos de autos de los 90 y efectivamente, nos recordó un poco a **San Francisco Rush** e incluso a **Automobili Lamborghini**, de N64.

Tres modos de juego

A diferencia de otros títulos, aquí no encuentras una modalidad de historia o campeonato, pues sólo contiene tres alternativas de juego que son: Practice, Be the First (carrera simple) y Countdown, ésta última es la clásica donde compites contra reloj. Sin embargo, la primicia del juego es que podrás explorar la ciudad y realizar las acciones que desees, es decir, sin seguir una línea, pues tú decides hacia dónde ir y cuándo hacerlo.

Utiliza el giroscopio del GamePad para realizar los movimientos

En total, contarás con 50 niveles de competencia y podrás elegir conducir de día o de noche.

En cuanto al *gameplay*, nos gustaría que tuviera más variedades u opciones de control, pues aunque el giroscopio es medio atractivo para disfrutar de una experiencia un tanto más realista, muchos jugadores prefieren las formas tradicionales de utilizar el *Pad* direccional para dar las curvas o movimientos precisos. Visualmente le faltaron detalles en las texturas, pero se apega al aspecto de los 90.

Midtown Crazy Race es una buena opción para quienes quieran vivir una experiencia retro.

RANKING CN **7.0**



▼La sombra del recuerdo

Mega Man 5



El capítulo más emotivo de la serie

• Compañía
Capcom
• Desarrollador
Capcom
• Género
Acción
• Jugadores
1
• Opinamos
No importa si no lo conoces, lo disfrutarás



Violencia animada

Todos los juegos de **Mega Man** ofrecen un reto y una historia tan fuera de lo común, que resulta complicado creer que no hemos visto otro juego de la franquicia en mucho tiempo y que no existan planes.

Por fortuna, para los que extrañamos a estos personajes, encontraremos consuelo en el Nintendo 3DS.

Podemos disfrutar de **Mega Man 5**, que llegó a la eShop de Nintendo 3DS para recordarnos lo necesario para terminar un videojuego, muchas veces es sólo habilidad. En este juego, el malvado **Dr. Willy** desea una vez más controlar el mundo, aunque no solo.

Está claro que cuenta con la ayuda de varios robots que intentarán hacerte la vida imposible, pero ese no es el mayor de los problemas que tendrás.

Parece que el culpable de todo, el líder del grupo no es otro que **Proto Man**. Para quien no haya jugado la tercera parte, **Proto Man** es ni más ni menos que el hermano de **Mega Man**, quien lo ayuda siempre que está en problemas, algo así como el **Caballero de Fenix** en **Saint Seiya**, cuando ya todo está perdido, llega **Proto Man**.

La emotividad de la tercera entrega se ve superada en esta ocasión, sobre todo por el dolor de ver al hermano de **Mega Man** ahora con el enemigo.

La historia guarda muchas sorpresas, demasiadas, por lo que ya no te vamos a comentar más del argumento, dejaremos que tu mismo lo disfrutes y como muchos otros, llores.

Ahora pasemos al punto clave de todo juego de **Mega Man**, la dificultad y la excelente movilidad.

¿Será realmente Proto Man quien está causando los destrozos?



◀ Un poco de ayuda extra no hace daño.



▲ ¿A cuál enfrentarás primero?

◀ Un disparo cargado es mejor.

Comparando los movimientos con las primeras entregas, aquí es donde se culminó mejor el trabajo,

Los saltos siempre eran una pesadilla en anteriores entregas, tenias que hacerlos en el último pixel de alguna plataforma para caer en el primero de otra, sin mencionar que los disparos y ataques enemigos te dejaban poco tiempo para meditar bien tus acciones.

Existen dos formas de guardar tus avances. La primera de ellas estamos seguros que muchos ni se van a enterar de que existe, nos referimos a los antiguos *passwords*, tan de moda en los años del NES.

Como siempre, la base final será todo un infierno, un reto a superar



▼ Ataca con lo mejor que tengas.

La otra opción, que es la más usual, es simplemente crear un punto de restauración antes de apagar la consola, aunque también es ideal para lograr pasar partes complejas sin perder vidas.

Si presionar un botón repetidas ocasiones para que un pájaro vuele no es lo tuyo y deseas un reto de verdad, **Mega Man 5** es lo que estás buscando, además de que también la versión para Game Boy se encuentra en la eShop de la consola, haciendo del Nintendo 3DS la plataforma ideal para jugar la serie completa de **Mega Man**.

No esperes más, tu colección de juegos de Nintendo 3DS necesita no sólo de esta entrega, sino de toda la serie, tanto las ediciones de NES como las de el Game Boy clásico.

Si deseas conocer el origen de esta leyenda que veremos en Super Smash Bros. Comienza aquí.

RANKING **CN 8.0**

Proto Man y CIA

Siempre que **Proto Man** aparecía en **Mega Man 3**, un silbido alertaba su presencia.



▲ ¿Cuál es el mejor **Pokémon** inicial?

Pokémon Art Academy



Crea tus obras de arte en la pantalla del Nintendo 3DS

- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Headstrong Games
- Categoría
Educacional
- Jugadores
1
- Opinamos
Buen descanso de las batallas

No podemos quejarnos de ninguna forma acerca de las propuestas que ha tenido la franquicia de **Pokémon**.

Claro está que los juegos RPG para portátiles son las estrellas, pero todo el brillo que han logrado con títulos como **Pokémon Stadium, Puzzle League** o **Pokémon Snap**, se agradece bastante, ofrecer un nuevo nivel para disfrutar de estas criaturas, como ahora ocurre con **Pokémon Art Academy**.

Aquí tomas el papel de un estudiante de dibujo que lo apasionan los **Pokémon**, al grado de que desea dedicar su vida a plasmar su belleza por medio del dibujo, de la pintura en diferente estilos, pero como todo en la vida, le costará bastante trabajo.

El primer paso es ingresar a la **Academia de Arte Pokémon**, donde paso a paso, le mostrarán lo básico que debe conocer acerca de este arte, hasta convertirse en una gran estrella.

Paso a paso
Un buen dibujo se logra con perseverancia





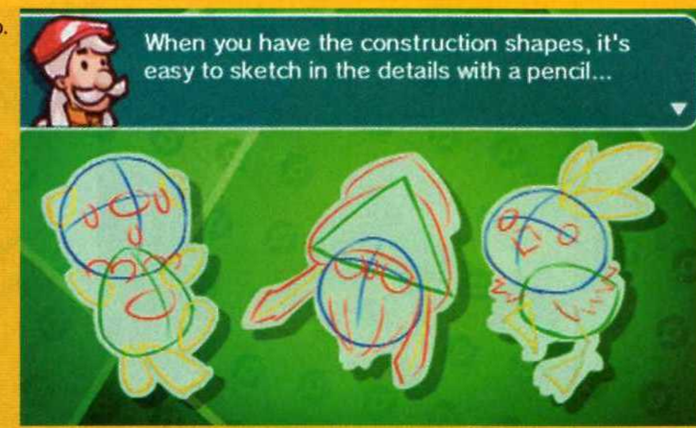

Debes prestar atención a todos los detalles.



▶ Figuras simples crean un gran trabajo.



▲ Se da un buen uso a las dos pantallas de la consola.





▲ ¿En qué evolucionarían a este **Eevee**?

Ahora el mundo podrá conocer tu visión de estas simpáticas criaturas

Todo lo realizas con el *Stylus* de la consola y la pantalla táctil. No importa si jamás has dibujado, el juego te enseña lo necesario, primero con formas básicas y posteriormente con teorías avanzadas de dibujo con las que dejarás sorprendido a tus amigos.

El nivel de detalle dependerá de ti, puedes agregar brillos y sombras a tus creaciones, incluso basarte en algunos modelos que te mostrarán.

¿Qué sería de un juego artístico si no puedes presumir tus obras? Cada una de tus pinturas, las puedes guardar en la tarjeta de memoria SD, para posteriormente compartir los achivos en tu computadora o hasta imprimirlos para decorar tu habitación o bien, preparan una gran sorpresa. Las posibilidades son infinitas, lo único que te recomendamos es paciencia y mucha constancia para tus obras.

Este juego es una fantástica herramienta para que dejes volar tu imaginación y tu cariño por los **Pokémon**.

Es un acierto el realizar este tipo de trabajos, que nos permiten un descanso de los géneros tradicionales, y que al mismo tiempo potencian el talento y el interés en desarrollar este tipo de actividades en la vida diaria.

Si pasabas horas dibujando en Miiverse, es momento de que demuestres tu progreso.

RANKING **CN 8.0**

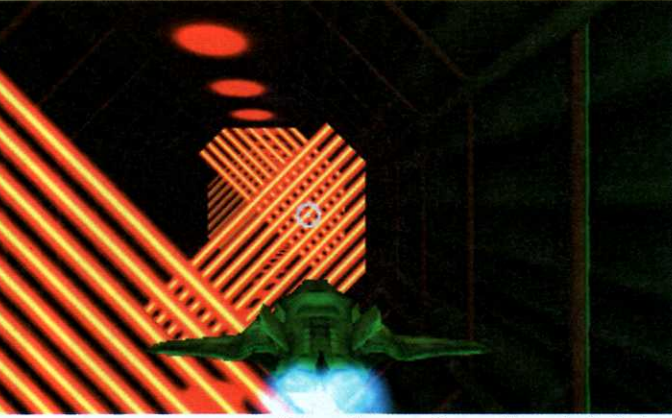
Obra maestra
Puedes combinar diferentes técnicas



Con experiencia, podrás lograr este tipo de trabajos.



▲ Participa en espectaculares batallas aéreas.



▲ Entra en lugares peligrosos, llenos de obstáculos.



▶ Esas colúmnas de hielo soportan más de un disparo.

Thorium Wars: Attack of the Skyfighter

El destino del mundo está en tus manos



• Compañía
Big John Games
• Desarrollador
Big John Games
• Categoría
Acción
•Jugadores
1
• Opinamos
Buen manejo de los controles del N3DS



Si te gustaron las batallas de **Star Fox 64**, aquí podrás encontrar una nueva alternativa para continuar con la acción al por mayor. **Thorium Wars** es un juego de combate aéreo con perspecitava de tercera persona que hace gala del poder tridimensional del portátil de Nintendo.

Amenaza alienígena

La historia nos cuenta que luego de un periodo de tranquilidad, el mundo entra en alerta cuando los Thorium vuelven en busca de venganza por los resultados de la primera guerra. Ahora llegan con mejores armas y un plan de ataque más organizado, pues su objetivo es aniquilar de una vez por todas a la humanidad. Para iniciar el contraaaque, tendrás que elegir de entre tres tipos de aviones, cada una con poderes o cualidades especiales que debes checar para ver cuál es la más adecuada a tu estilo de juego.

La acción se desarrolla en vista de tercera persona; verás el avión por completo y asi será más sencillo cruzar por los distintos escenarios, así como cruzar a través de cada peligro que encuentre, como rayos láser, torretas, túneles o las propias emboscadas que te preparen tus enemigos. Visualmente resalta de entre otros títulos independientes y, sobretodo, se disfruta mucho el *gameplay*, por lo que rápidamente te sentirás como todo un piloto de verdad. Recomendado para todo tipo de videojugadores.

Thorium Wars ya está disponible en la eShop y tiene un precio de $100.00 pesos (MXN).

RANKING **CN 8.0**

◄ Aprovecha las debilidades del rival a tu favor.



▲ Usa la pantalla táctil para seleccionar tus opciones.

◄ El detalle en los escenarios está muy bien trabajado.

Demon King Box



Utiliza el poder de las criaturas en tu ventaja

- Compañía
Circle Entertainment
- Desarrollador
Lanon
- Categoría
RTS/RPG
- Jugadores
1
- Opinamos
Excelente alternativa para los fans de la RTS

Si buscas un juego de video que no sólo tenga un excelente precio dentro de la eShop, sino que también te ofrezca elementos de estrategia en tiempo real, mezclados con RPG, aquí tienes uno.

La historia se centra en **Poohdark**, un guerrero con una misión importante. Ayudar a un demonio para recuperar su nivel como soberano del reino, pues en algún momento, fue capturado por los humanos y encerrado en la **Demon King Box**, pero ahora que el gran demonio escapó, buscará venganza ante los humanos.

Forma tu armada

Para completar tu cruzada, necesitas reunir un escuadrón de demonios, a quienes podrás aumentar de nivel o mejorar sus estadísticas mediante ganes experiencia en las batallas, tanto regulares como en contra de los jefes. Por fortuna, se agregaron comandos directamente en la pantalla táctil, por lo que será bastante sencillo configurar tu juego o realizar todas las acciones al momento del combate. Ahora bien, ¿qué tan difícil es? En realidad, lo podrás jugar sin problema aunque no tengas conocimiento previo de un RTS, el juego es tan intuitivo que pronto armarás buenas estrategias y dominarás las funciones para mejorar a tu equipo.



Lenguaje fuerte

Tanto los detalles visuales como la música en general, son excelentes

Terminar el juego no lleva mucho tiempo, pero te entretendrás al conseguir el 100% de la aventura.

RANKING **CN 8.0**

▼ Un mundo entero te espera en este juego.

Fantasy Life

La Tierra no tiene límites para ti



- Compañía
LEVEL-5
- Desarrollador
LEVEL-5
- Género
RPG-Simulación
- Jugadores
1
- Opinamos
Propuesta que enamora al instante



Pocos son los juegos de LEVEL-5 que no se convierten en grandes éxitos, en joyas para el mundo de los videojuegos, como es el caso de **Fantasy Life**, que a casi dos años de su lanzamiento en Japón, llega a nuestro continente por la puerta grande.

Muchas personas creen que **Fantasy Life** es un RPG sin más, es decir, con los elementos típicos del género, pero no es así, resulta una grandiosa combinación de estilos, donde el de simulación, toma un papel crucial.

Comencemos hablando de las clases que vas a encontrar para afrontar la aventura. Tendrás una docena de oficios de los que puedes elegir antes de conocer tu pueblo.

Las clases, a diferencia de obras como **Dragon Quest** o **Final Fantasy** donde están enfocadas completamente al combate, aquí puedes elegir otras que sugieren un estilo de vida mucho más relajado y sencillo.

¿Te imaginaste alguna vez ser un carpintero para una historia como esta? Pues además de este trabajo, se encuentra el de pescador, minero, cocinero y hasta herrero, todos con cualidades muy diferentes.



▲ Tu hogar es una de tus prioridades.

▲ No todo es tranquilidad en tu aventura.



▲ Salir de compras es muy importante.



Artista fantástico

Yoshitaka Amano es parte del talento



Como si se tratara de un **Final Fantasy**, se cuenta con la presencia de Amano en algunas piezas de arte, como lo es está maravillosa ilustración.

Ya desde este punto te puedes dar cuanta de algo, el título puede no estar orientado completamente a enfrentar dragones en lo alto de una montaña.

Una vez que hayas decidido que oficio quieres tener en el juego, viene otro punto importante, el de tu aspecto.

Puedes cambiar cada rasgo del personaje, color de cabello, altura, en fin, puedes pasarte un buen rato en el editor buscando al personaje ideal.

Ahora viene lo interesante, salir al mundo para encontrar tu lugar en él, pero no será sencillo, debes integrarte a una sociedad que te exige desde el primer minuto para que ayudes a la comunidad donde vivirás.

Se trata de un pueblo en el que todo funciona como un pequeño reloj, a un ritmo propio al que tienes que acostumbrarte rápidamente.

El juego como tal, tiene una historia, pero con todas la situaciones y actividades que ofrece, pasarán horas antes de que te acuerdes que debes seguirla o completarla.

Lógicamente, todo dependerá de la clase que hayas decidido llevar al inicio. Por ejemplo, si eres carpintero, debes salir al bosque a cortar árboles, elaborar muebles que puedes vender o bien, utilizarlos para la decoración completa de tu hogar.



▲ En Japón existe una secuela, con el subtítulo, **Link**.

Música de fantasía

Nobuo Uematsu se encarga de la ambientación



El gran genio que ha compuesto la música para obras como **Final Fantasy** o **The Last Story**, también se encargó del apartado sonoro en este juego, situación que se agradece.





Elige un oficio

Te presentamos algunos de los más importantes



Minero
Se necesita de mucho tiempo para estar en las minas.



Herrero
En él recae toda la responsabilidad de las armas.



Carpintero
Ideal para trabjar la madera y decorar tu casa.



Paladín
La justicia del pueblo estará completamente en tus manos.



Mago
Tienes todo el pder para modificar tu entorno.



Cocinero
Si gustas de una vida sin muchos riesgos, te gustará.



Cazador
Tienen la ventaja de poder atacar con su arco a distancia.

La vida puede ser muy complicada, pero siempre tienes la oportunidad de comenzar una vez más desde cero

Si tomaste el camino de un guerrero, tu deber será mantener al pueblo libre de monstruos y otro tipo de enemigos, será salgo así como la policía.

Lo interesante es que muchas de las clases necesitan de otras para poder avanzar. Si eres un paladín, vas a requerir del carpintero y herrero para forjar tus herramientas y al mismo tiempo crear tus muebles. Puedes vivir toda la historia con una sola clase, pero si lo deseas, podrás cambiarla en cualquier momento, dando como resultado una experiencia completamente diferente.

La inmensidad del juego es lo primero que te deja asombrado. No tienes límites aparentes para tu exploración; puedes ir a visitar una cueva, pasarte horas en el pueblo, pescar o incluso, salir a buscar monstruos para subir de nivel a tu personaje, aunque claro, no es la única forma de lograrlo, tiene mucho que ver con tu oficio.

¿Te gusta la vida sencilla y sin preocupaciones? Puedes llevarla en **Fantasy Life**, del mismo modo que si deseas una aventura épica, siempre teniendo en cuenta la colaboración para mejorar el pueblo y tu nivel.

Hablar de horas de duración, es muy relativo. Puedes pasar el tiempo viviendo y haciendo todo lo que se te antoje, sin pensar en un objetivo, y acumular sin ningún problema, más de 50 horas, pero si eres algo directo, seguro que no saldrás a pasear y te ahorrarás un buen rato.

La forma en que obtienes ingresos en **Fantasy Life** es muy variada. Lo normal es vivir de tu trabajo, es decir, si eres pescador, vender tus pescados en el mercado, pero si eres mercenario, tienes que afrontar retos que pueden darte una gran recompensa en poco tiempo, todo dependerá.

▼**El editor de aspecto es muy completo.**





▶ En cualquier parte puedes sacar provecho.

▼ Cada montaña o cueva tiene secretos.

▲ La alquimia es otra de las habilidades





▲ Lo desconocido espera por ti.

¿Cuál es el mayor atractivo de este juego? Que puedes disfrutarlo como quieras. En ocasiones acelerado en otras con calma, no importa lo que busques, lo vas a encontrar en **Fantasy Life**. Existen personas que lo comparan con **Animal Crossing**, pero esto no es así, el título de Nintendo está totalmente enfocado a la simulación, mientras que en el trabajo de LEVEL-5, se busca dar libertad absoluta para que salgas por la vida que quieres, y lo mejor es que la encuentras.

Tardó mucho en llegar al Nintendo 3DS en América, pero nunca fue por que se dudara de su calidad, más bien, de los gustos actuales de algunos jugadores, que prefieren géneros enfocados en la acción en lugar de situaciones más profundas o complejas.

Por fortuna, LEVEL-5, como siempre, decidió tomar el riesgo y ahora lo tenemos aquí, una compra que debe ser más que obligada si buscas nuevas experiencias, te garantizamos que te la vas a pasar muy bien explorando cada uno de los territorios que te ofrecen, conociendo gente, ayudando a tu pueblo, pero lo mejor, viajando contigo mismo, con tus pensamientos, en un viaje que termina cuando tu lo decidas, pero que puede ser eterno.

Fantasy Life es una maravilla, funciona de forma perfecta, saltando entre estilos diferentes de forma tan sutil que jamás sentirás el cambio, lo vas a disfrutar. Representa un viaje a un mundo de fantasía al que puedes llegar siempre que lo quieras, sin preocuparte en más que no sea tener una historia nueva que contar al final del día.



Otros trabajos

El artista, Yoshitaka Amano, también colaboró para el juego de Ubisoft, **Child of Light**, para la eShop de Wii U.



Convivencia es la clave

Conoce a tus vecinos

Todos los habitantes del pueblo tienen alguna habilidad que te puede ser útil para compensar tus debilidades, no dudes en pasar tiempo con ellos.

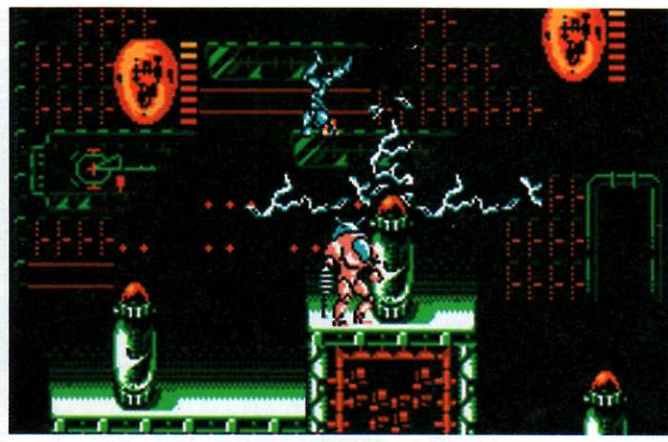


En japón se encuentra como uno de los títulos más vendidos para Nintendo 3DS. Esperemos que lo mismo pase en América.

RANKING **CN 9.0**



▲ Un salto te puede dejar fuera de la acción.



▲ Debes aprender a usar tus movimientos.



▶ ¿Eso será un *Ha dou ken*?

Street Fighter 2010: The Final Fight



- Compañía
Capcom
- Desarrollador
Capcom
- Categoría
Acción
- Jugadores
1
- Opinamos
Ideal pra jugadores que buscan reto



La pelea se mantiene en el futuro

Este es uno de los juegos que más plémica causó en su momento, debido a como se adaptó para el mercado americano.

Controlas a **Ken**, el mismo de la serie **Street Fighter**, pero algunos años en el futuro, lo que le ha permitido implantarse extremidades robóticas que le dan un poder asombroso. Tienes que vengar la muerte de un amigo, recorriendo niveles diseñados para que demuestres toda tu habilidad con el control, ya que son muy complejos, una mezcla entre **Contra** y **Captain Comando**.

La polémica está, en que el juego original no tiene nada que ver con **Street Fighter** ni el personaje conocido como **Ken**, pero como por los años en donde salió al mercado la serie estaba en lo más alto de popularidad, quisieron aprovecharlo un poco para vender un mayor número de unidades.

¿Qué habrá sido del resto de peleadores de Street Fighter?

Dejando de lado la controversía de su nombre, es un título que para la época, representaba un avance en cuanto a diseño y visión en las mecánicas que empleaba. Si lo tienes en tu colección para NES, puedes sentirte afortunado, si no, es el momento de adquirirlo.

Acción y diversión para llevar a todos lados, pueden ser tuyos a un increíble precio.

RANKING **CN 8.0**

▶ Los personajes le ponen color a cada uno de los escenarios.

▲ Logra buenas puntuaciones y conquista las medallas de oro.

Siesta Fiesta



Concepto clásico llevado a la diversión extrema

• Compañía
Mojo Bones
• Desarrollador
Mojo Bones
• Categoría
Puzzle
•Jugadores
1
• Opinamos
Ideal para jugar algo rápido y entretenido

Versiones de **Arcanoid** hemos visto muchísimas; pero ninguna tan creativa y diferente como **Siesta Fiesta**, pues agrega elementos interactivos y visuales que le dan variedad a la acción dentro de juego.

La idea es muy simple. Debes evitar que una esfera toque el suelo, para ello, moverás (hacia la izquierda o derecha) un objeto rectangular, provocando que al impacto, rebote y golpee los bloques superiores para destruirlos y terminar el nivel. Obviamente, la interacción en cada nivel es mucho mayor y más dinámica que nunca. Tendrás que recorrer varios escenarios (con desplazamiento horizontal), cada rebote te dará puntos; pero tu *score* crecerá si juntas las moras dispersas por el escenario o al conseguir varios impactos consecutivos.

Tipos de control

No importa si eres de la vieja escuela o de nueva generacion, aquí hallarás el tipo de control adecuado, por ejemplo, usa el *pad* como de costumbre; o el giroscopio y claro, también podrás emplear el *Stylus* sobre la pantalla táctil para mayor precisión.

Gran opción para jugadores de todas las edades y lo mejor de todo, a un precio bastante atractivo.

RANKING **CN 8.5**


▼ **Siesta Fiesta** es la reinvención acertada de este tipo de juegos.




¡RESUÉLVELO EN
Smash!

Los mejores combatientes de Nintendo están aquí con nuevos contrincantes que se unen al combate.

¡Crea combatientes Mii!

Por primera vez, puedes crear tu propio combatiente Mii y elegir entre tres estilos distintos de combate: peleador, tirador y espadachín. ¿A quien traerás a la batalla?





Conoce tu campo de batalla.

Algunos de los escenarios están inspirados en una selección de juegos que aparecieron en consolas portátiles.







Presentando... Smashventura.

Expora un vasto escenario durante 5 minutos, derrota a enemigos de las series más famosas de Nintendo y prepárate para la batalla final.

¡Personaliza a los combatientes!

Pelea en diferentes modos para desbloquear movidas especiales y equipo para todos tus personajes. Cada personaje tiene un total de 12 movidas especiales y muchas maneras de ajustar sus habilidades.

Bola de fuego

Bola de fuego rápida

Súper llamarada

Pelea con tus amigos...

tanto en el modo En línea como en el modo inalámbrico local. Puedes competir con personas de alrededor del mundo en cualquier momento por internet.

POR DIVERSIÓN – los escenarios serán seleccionados aleatoriamente y solo tus victorias serán registradas

POR LA GLORIA – escoge entre una variedad de escenarios similares a Destino final. Tanto las victorias como las derrotas serán registradas.

▲Observa sus movimientos.

▲ Algunas plataformas se caerán.

◀ Un nuevo héroe ha llegado a tu Wii U.

Wooden Sen'SeY



• Compañía
Neko Entertainment
• Desarrollador
Upper Byte Studio
• Género
Plataformas
• Jugadores
1
• Opinamos
Descarga obligada



Fantasía moderada
Uso de alcohol

Un protagonista inesperado

Con el tiempo, los juegos de plataformas en 2D han dejado de aparecer en el formato principal del medio, es decir, en disco.

Existen aún las compañías que les dan un trato especial, como Nintendo, quien hace unos meses nos regaló en conjunto con Retro Studios, **Donkey Kong Country Tropical Frezee**, pero lo cierto es que cada día, son menos.

El lugar ideal para seguir viendo este tipo de obras, es la eShop. No es una queja, al contrario, agradecemos que exista un medio para disfrutar de un tipo tan clásico y especial como lo es el de las plataformas en 2D, donde cada día nos sorprendemos más con las experiencias que nos ofrecen.

En este caso en particular, hablaremos de **Wooden Sen'Sey**. Controlaremos a **Goro**, el protagonista del juego, que debe cumplir con una venganza, de la cual no entraremos mucho en detalles para que la disfrutes.

Al avanzar, lo primero que notas, es que no es un título de plataformas normal, en donde todo es saltar y disparar algún tipo de poder para acabar con los enemigos que aparecen.

Lo que se intenta con este juego, y se consigue de una manera brillante, es la mecánica. Resulta realmente original, adictiva y divertida, tomando elementos de grandes obras del género en sus años dorados del SNES.

¿Recuedan **Bionic Comando**? Pues se utiliza una idea similar, nuestro héroe tiene un gancho que puede disparan en cualquier segundo para tomarse de cosas del escenario, como pueden serlo puentes, troncos, ruedas, en fin, casi de todo lo que veas en pantalla, pero eso sí, no quiere decir que sea la única manera en la que vas a poder avanzar, es una de varias técnicas que tendrás para salir sin golpes de cada mundo. También podrás mantenerte en el aire

Sólo necesitas dedicación para completar cada nivel



▲ No permitas que los enemigos te rodeen.



▲ El trabajo artístico es grandioso.



► ¿Listo para un buen reto?

Si te agradan los juegos con apariencia y elementos de la cultura japonesa, este te encantará

por unos segundos gracias a un aparato especial que cargas en la espalda. En conjunto con el gancho da la idea de que tienes todo para pasar "caminando" y sin problemas, pero no, al contrario, es justamente por lo complicado de algunos niveles que contarás con todos estos elementos de ayuda.
El diseño es excelente, visualmente se han esforzado para ofrecerte algo atractivo, con fuentes de luz en momentos precisos para incluso dificultar tu visión.

Desde su anuncio pensamos en que podría ser una de las revelaciones en meses posteriores, por fortuna no nos hemos equivocado. Es un digno exponente del género de plataformas moderno, en el que lo visual se complementa con un sistema de juego bien trabajado.

Si ya terminaste **Guacamelee!** y buscas algo que te pueda mantener ocupado por una cantidad justa, **Wooden Sen'Sey** es lo que necesitas.

Es el tipo de juego que te hace cuestionarte si era realmente necesario que los videojueogs fueran en 3D.

▲ Cada segundo cuenta para avanzar.

Goro el héroe

No usa un cañón ni tiene fuerza sobre humana, sólo mucho valor y determinación.



La eShop es sinónimo de creatividad y con juegos como este, lo confirma por completo.

RANKING **CN 8.0**



▼ Una aventura con sabor a SNES.

Azure Striker GUNVOLT

Acción frenética para disfrutar en cualquier sitio

▲ Tu campo de energía es tu mejor defensa.

▲ Las batallas finales son espectaculares.

▲ Cada personaje tiene un objetivo que cumplir.



• Compañía
INTI CREATES CO., LTD
• Desarrollador
INTI CREATES CO., LTD
• Género
Peleas
• Jugadores
1
• Opinamos
Regresando a la época dorada



Violencia

Todos los que jugamos alguna vez **Mega Man X**, soñamos con ver un juego de acción con ese estilo que lo superara, pero Capcom desde hace mucho tiempo no tiene en sus planes al héroe azul.

Pero por fortuna, eso no significa que justamente el creador de **Mega Man**, Keiji Inafune, estuviera detrás de un juego con toda la esencia del mítico personaje de Capcom.

El resultado fue **Azure Striker GUNVOLT**, que sin llamar tanto los reflectores como otros títulos, sí ofrece una obra completa, que para muchos, no debió aparecer en la eShop, sino en el formato tradicional.

El protagonista debe terminar varias misiones con ayuda más que de sus armas, de la habilidad para esquivar ataques mientras se buscan debilidades en los enemigos. En ese sentido es muy demandante y puede causarte algunos problemas durante los primeros minutos con la consola.

GUNVOLT, apodo de nuestro héroe (se desconoce su nombre real), ataca de una forma bastane especial, que de cierto modo, nos recordó a **Star Fox 64**.

Mediante una mira, marcas a tus enemigos, para después soltar una descarga de energía y eliminarlos a todos al mismo tiempo. Está claro que mientras más destruyas en un sólo ataque, mayor será la recompensa que obtendrás, así que debes practicar mucho esta técnica, que es la base de todo el juego.

Un título que disfrutas más cada ocasión que lo juegas



▲ Visualmente logra efectos excelentes.

Compañeros en la aventura
No todos son lo que parecen

Viper
Gran guerrero que controla el fuego.

Elise 2.0
De este modo te causará más problemas.

Stratos
Un guerrero en busca de su libertad.

Elise
Ella es capaz de controlar las almas por un tiempo.

Lumen
La estrella pop del juego es esta bella chica.

La dificultad, como era de esperarse (Keiji Inafune no podía permitrilo de otra forma), es elevada, vas a sufrir bastante en ciertos momentos, recordándonos lo que fue **Mega Man** en sus mejores momentos.



▲**Beck,aparece en Mighty Gunvolt.**

Pero tendrás cierta ayuda al terminar cada nivel, obtendrás materiales que puedes usar para mejorar tu equipo, que si deseas, puedes vender para comprar materiales que necesites para alguna arma en especial.

Un extra interesante que no podemos dejar pasar, es que si adquieres este juego antes del 28 de noviembre, recibirás un código para descargar **Mighty Gunvolt**, un juego en el estilo clásico de 8 bits en el que podrás elegir a **GUNVOLT** y a **Beck**, el famoso personaje que Inafune ha creado para los que extrañanamos a **Mega Man** y que pronto estará a la venta también en la eShop. Una ofera así no se puede dejar pasar por nada.

Lo primero que nos viene a la mente después de jugar una obra como esta, es el deseo de verla aprovechando las capacidades superiores de Wii U para ofrecernos una experiencia aún más intensa en cuando a la acción.

Este título bien podría costar el triple en un formato tradicional de tarjeta, así que no lo dejes pasar, son el tipo de juegos que debemos apoyar, que buscan vender apoyados en una idea innovadora, cambiando las reglas en un género que para muchos, no tenía más que ofrecer, pero desde hace un tiempo, se ha vuelto ya indispensable en cualquier consola.

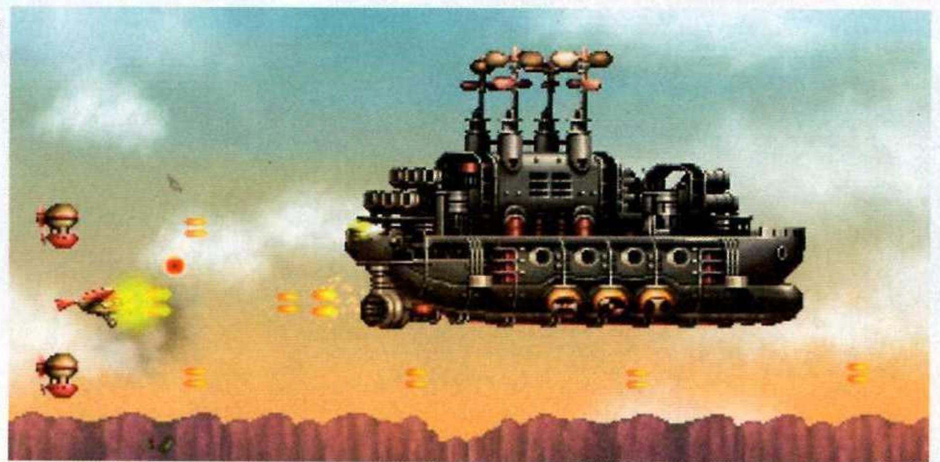
La pregunta aquí es ¿por qué Capcom no rescata a Mega Man del olvido en el que se encuentra? Jamás lo sabremos.

RANKING **CN 9.0**

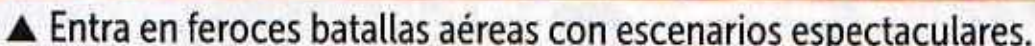


▼ Lo vas a disfrutar de principio a fin.

▶ Un clásico que regresa a Nintendo.







▲ Entra en feroces batallas aéreas con escenarios espectaculares.



▲ Utiliza ataques especiales para aniquilar a tus enemigos.

Steel Empire



Gran desafío para los fans de los juegos de acción

• Compañía
Teyon
• Desarrollador
Teyon
• Categoría
Shoot'em Up
•Jugadores
1
• Opinamos
Acción ideal para los fans de la vieja escuela

Originalmente, este título apareció en 1992 para SEGA Genesis y varios años después vino la adaptación a Game Boy Advance. Lógicamente, había una mejora visual, pero nada tan impresionante como lo que lograron para este *remake* de Nintendo 3DS.

Clásico remasterizado

Llegó el momento de enfrentar al Imperio; pero no será una tarea fácil. Tu misión es abordar el avión y usar todas las habilidades que hayas aprendido para destruir a todos tus enemigos en múltiples -e intensas- batallas. De inicio, contarás con cuatro distintos tipos de de dificultad que van desde un simple paseo por el parque, hasta la mayor de tus pesadillas, donde el reto se vuelve cada vez mayor, tal como ocurriera en los juegos clásicos del género, como **Ikaruga**, por ejemplo.

Aquí la acción se desarrolla en modo vertical (*sidescroll*), con un total de siete escenarios en donde no sólo hallarás resistencia común, sino que también te enfrentarás a jefes de nivel que serán un reto para todo piloto. Pero no te preocupes, durante la batalla, recogerás distintos *power-ups* que incrementarán tu poder de ataque y defensa, para que resistas los embates enemigos que, por si fuera poco, lucen bastante bien a través del efecto tridimensional del Nintendo 3DS.

Steel Empire ya está disponible en la eShop de Nintendo 3DS a un precio de $389.99 pesos (MXN).

RANKING CN **8.5**

Elige de entre dos tipos de aeronaves, el Etopirica o el Zappellon



▼ Una secuela que deleitará a los fans de **Final Fantasy**.



Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call

Disfruta de las mejores canciones de la serie principal





▲ Los moggles te ayudarán durante tu aventura.



▲ Presiona la acción indicada adecuadamente para ganar mayor puntuación



▲ Algunos personajes llegan por primera ocasión a esta serie.

Nietzsche alguna vez dijo: "Sin música, la vida sería un error". Y vaya que tenía razón, pues a través de dicho recurso se perciben o provocan sentimientos o reacciones, por ejemplo, la clásica melodía en una película de terror que te anuncia que algo está a punto de ocurrir.

Otro claro ejemplo, es la produccion animada **Up**, que se adjudicó el Oscar como mejor banda sonora, destacando el tema **Married Life**, donde sus notas fueron precisas para transmitir las emociónes que se describen en pantalla, una oda a la estética que dice mucho sin emitir palabra.

De esta forma, queda claro que la música juega un rol importante en todos los medios y es por ello que en esta reciente línea alterna de **Final Fantasy** se explota notablemente, siendo el pilar del *gameplay*; es decir, **Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call** conserva el estilo de ritmos, aderezado con elementos clásicos de la serie principal, como las batallas en pantalla dedicada, sólo que ahora en lugar de seleccionar de entre una variedad de comandos para realizar cualquier ataque o movimiento, debes presionar o realizar la acción indicada -en el momento adecuado- para que, a través del ritmo y golpes consecutivos, consigas dañar a tus enemigos o realizar alguna de las acciones que se requieran, justo como ocurre en **Guitar Hero**, **Elite Beat Agents** o algún otro videojuego del género, aquí la clave es la precisión. De hecho, desde hace unas semanas está disponible el *demo* en la eShop de N3DS, así que si quieres checarlo, descárgalo gratis y aunque está muy limitado, te dará una idea de lo que te espera en la edición completa, donde ya seguirás la historia y participarás en los distintos eventos especiales.



• Compañía
Square Enix, Inc.
• Desarrollador
Square Enix
• Género
Ritmos
• Jugadores
1
• Opinamos
La esperada secuela que no decepcionará en calidad musical

TEEN T ESRB

Nuevos summons

¡Te ayudarán a conquistar tu misión!

Como era de esperarse, para esta ocasión se incluyeron nuevos personajes (entre ellos destaca el summon **Knights of the Round** de **FFVII**) que aparecieron desde el primer **FF** hasta el **VII**.



▼ No olvides tus recompensas al final de cada misión.





▲ El gran Chocobo te dará suerte y uno que otro regalo.



▶ ¿Cual será tu mejor puntuación de notas consecutivas?


▲ Esta es la edición especial que llegó con la primera entrega.

Utiliza el Stylus para mover las flechas con el ritmo de la canción y así continuar tus combos hasta lograr una reacción en cadena

Novedades en Courtain Call

La primera entrega la tuvimos en 2012 para N3DS y ahora, con la secuela, se nota que tuvieron tiempo de planear las nuevas cualidades que integrarían. Por ejemplo, ya contarás con estilos de juego adicionales, que aprovechas a través de las más de 200 épicas canciones extraídas desde el primer **Final Fantasy** y hasta los más recientes e incluso películas de animación.

Para que te des una idea, escucharás e interactuarás en temas de **Lightning Returns: Final Fantasy XIII** y **FF XIV: A Realm Reborn, FF VII, FFVI, FF Tactics, FF: Advent Children**, entre otros.

Héroes y leyendas

Si bien las canciones son primordiales, también lo son los personajes a quienes es inminente que recordemos en aquellos momentos cumbre que vivimos en alguno de los juegos. En esta ocasión, tendrás la oportunidad de participar con hasta 60 guerreros, una extensa mezcla que satisfacerá a los fans de la serie, al mismo tiempo que da variedad a las misiones.

Es ansiado modo VS es otra de las novedades, aquí podrás retar a tus amigos y competir para ver quién es el maestro del "*timing*".

Cada héroe tendrá su momento específico dentro del juego

Disfruta de sus historias, pero más aún de la magia de sus temas musicales





▲ Con cada acierto, restarás puntos de HP de los enemigos.



▲ ¿Recuerdas a Seppiroth? ¡El villano de FFVII!



▲ Los punto del mapa te ofrecerá distintas sorpresas

En cambio, si lo que buscas es una aventura individual, échale ojo a Quest Medly, en esta modalidad, elegirás a tu *top* cinco de personajes para adentrarte en las zonas más peligrosas del juego enfrentando enemigos comúnes o desafiar a los temibles jefes de escena; por supuesto, todo relacionado con los eventos musicales.

Ahora bien, si te gusta la idea de juntar múltiples tarjetas, Collecta Crystarium será una de tus funciones preferidas. Esas tarjetas las obtienes como bonificación al derrotar a tus rivales o completando satisfactoriamente las canciones, pero no pienses que serán simples objetos coleccionables, sino que a través de éstos, tendrás la oportunidad de mejorar las estadísticas de tus protagonistas, tal como ocurre en los juegos convencionales de RPG.

En **General, Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call** es una opción ideal para el portátil de Nintendo, un juego que debido a sus características, posee alto nivel de reuso, ya sea porque te guste mucho alguna canción, quieras mejorar tu puntuación o simplemente para retar a tus amigos y, por si fuera poco, luce espectacular. Así que no lo dudes, usa unos audífonos y adéntrate en la mágia de **Theatrhythm Final Fantasy**. ¡Recomendado ampliamente!

▲ Ten cuidado con la furia de los dragones.

Podrán pasar mil años, pero el *replay value* de este juego se mantendrá intacto. No te lo puedes perder, conoce un verdadero *puzzle*.

RANKING **CN 9.0**



NUESTRA PORTADA



▶ Uno de los mejores títulos de Platinum, en exclusiva para Wii U.



Bayonetta 2

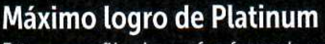
El conflicto entre las brujas y los sabios de Lumen está lejos de llegar a su final; ahora, la *sexy* heroína debe aprender múltiples trucos para hacerle frente a nuevos -y más poderosos- enemigos. Pero esta vez, ella no vendrá sola.

► Descubre cuál es el misterio que ocultan los ángeles .

▲ El último sabio buscará hacerle frente a **Bayonetta**.



- Compañía
PlatinumGames
- Desarrollador
Platinum Games
- Categoría
Climax Action
- Jugadores
Multijugador
- Así deberían jugarse todos los *Hack & Slash*



Máximo logro de Platinum

Esta compañía nipona fue formada por personal de Clover Studios, quienes llegaron como uno de los equipos principales de Capcom, siendo uno de los mejores semilleros de excelentes producciones, principalmente **Viewtiful Joe** y **Okami** (donde Hideki Kamiya fungió como director y guionista).

Sin embargo, las cosas no funcionaron tal como se deseaba, al menos para Capcom, y sorpresivamente, dejaron ir al talentoso grupo de desarrollo de Clover, aunque conservaron las franquicias. Allí no terminaría la historia de estos genios creativos, sino que se reagruparon para crear un nuevo equipo llamado Seeds y casi de inmediato, dieron paso a lo que ahora conocemos como Platinum Games, desarrolladores independientes quienes encontraron cobijo en SEGA, trayéndonos primero **Mad World** (de los juegos mejor valorados para Wii) y poco después, **Bayonetta**, un *Hack & Slash* que aprendía de los grandes clásicos como **Devil May Cry** (cuyo creativo y director era el mismo Kamiya), **Ninja Gaiden** (de Tomonobu Itagaki) y **God of War** (que se había vuelto una referencia en el género); pero que al mismo tiempo, generaba un estilo propio que encantó a -por lo menos- más de dos millones de jugadores que lo compraron en su original de Xbox 360 y la adaptación a PS3.

De culto inmediato

Sin temor a equivocarnos, **Bayonetta** logró convertirse en un clásico, no sólo por el derroche *sexy* de la protagonista o el montón de *fan service* que encuentras en múltiples escenas, sino que realmente se trata de un juego hecho con cariño, cuidando el *gameplay* y tratando de crer una historia atractiva que se ajustara al concepto general. De hecho, fue su sistema de control y comandos con variaciones múltiples lo que le dio puntos al juego; además de la diversidad de armamento que puedes combinar para generar

◀ Los enemigos lucen mucho más espectaculares.





▲ Realiza múltiples combos para mejorar tus puntuaciones.


◀ ¿Que poderes ocultará este nuevo personaje?

ataques aún más devastadores. Es evidente, que Hideki Kamiya se valió del sistema de combate de **Devil May Cry** para crear uno mucho mejor, por lo cual, si ya has jugado las aventuras de **Dante**, notarás ciertos parecidos que bien podría decirse que forman parte de la familia, y claro, esta cualidad regresa a la secuela de **Bayonetta** en Wii U, ahora más pulida, suavizada y ágil para que disfrutes de toda la acción sin decrecer detalle en los elementos que se desplieguen en pantalla (es un deleite ver como se conjugan los elementos del escenario para generar una real experiencia audiovisual-interactiva).

Un claro ejemplo de dinamismo en el combate es que, si mantienes presionado el botón de ataque mientras esquivas y, al terminar la evasión, lo sueltas, el combo que interrumpiste continuará justo en el punto donde se pausó. De esta manera no se pierden los combos y logras tener simultáneamente tanto ataque, como defensa.

Recuerda que al ser un *Hack & Slash*, serás atacado por múltiples enemigos al mismo tiempo, básicamente en los ocho ejes; por lo tanto, el contraataque será escencial. Otra técnica importante es el "Jump Cancel" con ello, es posible rebotar sobre -básicamente- cualquier objeto en el juego (destructibles y enemigos, por ejemplo), esto se puede aprovechar para cancelar cualquier movimiento de ataque, dado que el salto tiene la prioridad más al alta en la jerarquía de movimientos. Utiliza esta acción a tu favor para ampliar tus combos; así conseguirás las puntuaciones más elevadas de cada Verso.

Aprovecha los diferentes movimientos y realiza combos espectaculares

Rivalidad que se volvió amistad

Juntas no habrá enemigo que se les oponga

En la primera entrega, **Jeanne** (quien pensaba que era la última sobreviviente del clan de las brujas) encuentra a **Bayonetta** y hace todo lo posible por destruirla; sin embargo, pronto se da cuenta que su lazo de amistad es mayor que cualquier rivalidad y se une a la bruja de cabello negro para enfrentar a las criaturas que pretenden lograr el resurgimiento de **Jubileus**.

▶ **Jeanne** será una pieza fundamental en la secuela.


▲ Los lazos entre estas chicas son tan fuertes, que la heroína estaría dispuesta a ir hasta el mismo infierno para rescatar a su amiga.

▶ El Umbran Climax da más espectacularidad a las batallas.



▼ No importa que tan grande sea el enemigo. ¡Caerá ante tu poder!





▲ Jeanne también entrará en acción.

Combina tu arsenal

Las armas pueden ser equipadas en piernas y manos. De hecho, lo más común en **Bayonetta** son las pistolas Scarborough Fair (integran a sus zapatillas) que obtiene de parte de **Rodin**, el vendedor que custodia las Puertas del Infierno (él te canjeará los Golden LP's que consigas a lo largo de las misiones por armas especiales). Sin embargo, también puedes configurar otros ítems para las manos, de esta forma, la altética bruja utilizará todo tipo de movimientos y flexiones para hacer añicos a sus enemigos. Por supuesto, para la secuela, contarás con equipo novedoso, como una especie de guadaña que a la menor provocación se convierte en un poderoso cañon de energia, simplemente al dejar presionado el botón. También está un lanzallamas paras rostizar a los ángles o demonios que se salgan de control; pero si encuentras enemigos resistentes al calor, no te preocupes, podrás cambiar a hielo para congelarlos. Toma en cuenta que cada grupo de armas te dará acceso a diferentes combos, así que no dudes en usar todas las combinaciones que puedas.



Juégalo en Off-TV

Aprovecha las ventajas de Wii U

El GamePad te servirá como control principal; también tendrá la opción de mostrar la acción directo en la pantalla táctil, así no habrá pretexto para no jugarlo.

Ellos serán los villanos principales

Descubre cuales son sus puntos débiles y, ¡atácalos!

Lumen Sage

Misterioso personaje, es uno de los principales enemigos en **Bayonetta 2**; aunque también pretende aniquilar a **Loki**.

Loki

Al estar en el purgatorio, **Bayonetta** puede verlo. Será de vital importancia para abrir las Puertas del Infierno.

Bayonetta

En el primer juego no recuerda su pasado; pero con el tiempo, recobrará su memoria y sabrá el por qué debe vencer a los Sages.

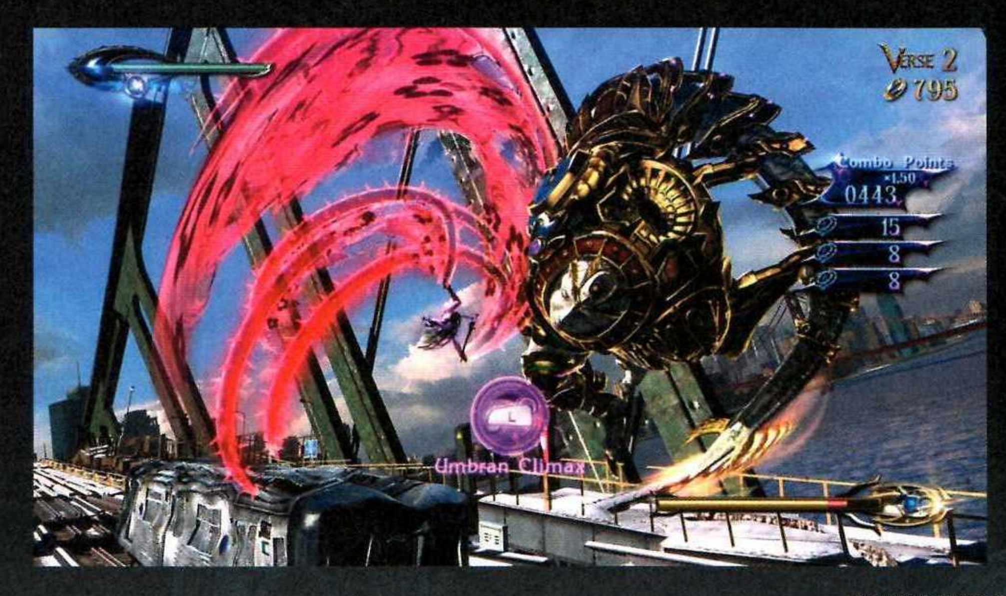
▲ Su nuevo aspecto la hace ver más joven y bella, ¿no creen?

La historia continúa

Poco tiempo después de los eventos del original **Bayonetta**, nuestra protagonista ya recordaba el porqué de su existencia, así como su misión para ayudar al mundo, se podría decir que vivía una especie de tiempo de relajación, hasta que un día las cosas tuvieron un giro inesperado. Ella, junto con **Jeanne** disfrutaban de las festividades, cuando el error de una innovación provocó el escape del demonio dragón llamado **Gomorrah**, quien ataca directo a **Jeanne**, provocando que su alma se vaya directamente al infierno.

Sin pensarlo dos veces, **Bayonetta** decide rescatar a su entrañable amiga; **Enzo** (el informante amigo de **Rodin**) la apoya, consiguiendo los datos de Fimbulventr, un místico lugar que conecta el mundo humano con el "Paradiso" y el Infierno. Tu misión no será nada sencilla, mucho menos cuando te des cuenta que un ángel enmascarado está detrás de tus pasos, así como los de un pequeño niño que encontrarás en el purgatorio. Este último personaje es importante para cumplir los objetivos, pues guarda un secreto que te permitiría llegar a Fimbulventr, por lo que deberán unir fuerzas para superar este reto y, sobrevivir a los enemigos que tienen en común. ¿Estás listo para seguir a la bella heroína en este viaje? O prefieres vivir antes la primera de sus hazañas?

Bayonetta irá hasta el mismo infierno con tal de rescatar a su mejor amiga, Jeanne



▶ Usa diferentes combos para general diversos ataques.



▲ Las nuevas armas te serán de gran ayuda.



▲ La acción es bastante rápida. ¡No pierdas ningún detalle!



▶ Usa los trucos de la bruja para ganar más puntos.

Dos juegos al precio de uno

Vaya que Kamiya y compañía quieren consentir a los fans de Nintendo, pues ya es un hecho que al comprar **Bayonetta 2**, conseguirás también acceso al primer juego (sin importar si tu compra es en formato físico o digital), sólo que en una versión mejorada en todos los sentidos y adaptada con muy buenos resultados al tipo de control de Wii U. De entrada, la calidad de imagen ya es apreciada en 1080p y, si jugaste las ediciones pasadas, estarás satisfecho y contento al ver cómo lo que en aquél entonces se consideró como una obra de arte, ahora es notablemente superado y te invita de inmediato a jugarlo, sin importar si ya antes lo habías terminado en copiosas ocasiones o si lo juegas por primera vez. Otra de las ventajas es que lo podrás jugar en modo *Off-TV* (**Bayonetta** y **Bayonetta 2**), así como también tendrás trajes especiales (además de los tradicionales de porrista, kimono, monja, traje de baño y demás que obtienes por parte de **Rodin**), que personalizan aún más la aventura. De hecho, además de estos *cosplay* que hace la bruja, también notarás ciertos detalles de audio, como por ejemplo, el típico sonido que emite un cofre al abrirlo (**TLOZ**).

La voz de Hellena Taylor

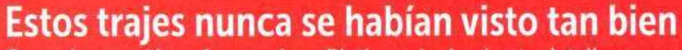
Esta actriz inglesa supo darle picardía a la bruja



Para gusto de los fans, Hellena regresa para prestar su voz en esta secuela. Por supuesto, también la escucharás en la película **Bayonetta: Bloody Fate** que pronto llegará a América en Blu-Ray.

La historia

Bayonetta despierta luego de 500 años para casi de inmediato enfrentarse a un enorme grupo de ángeles que tratan de hacerla añicos. Ella no recuerda nada de su pasado, mucho menos el por qué la atacaron. Pero algo tiene claro, si quiere sobrevivir, le tendrá que patear el trasero a sus rivales, por angelicales que sean. De entre sus aliados, conocerás a **Rodin**, un vendedor de armas que



Estos trajes nunca se habían visto tan bien

Como bonus -léase *fan service*-, Platinum incluyó este detallazo



Samus
¿Alguna vez te imaginaste que **Samus** prestara su armadura a otra chica? ¿Quién crees que la luce más?



Peach
Si eres fan de los juegos de **Mario**, qué tal este traje de la princesa del reino Hongo. Hasta con ítems dorados.



Link
Prendas importadas desde Hyrule que le darán un *look* de guerrera legendaria.

protege las Puertas del Infierno, así como a **Enzo**, un simpático y regordete personaje que te brindará inormación necesaria para tu progreso. También te toparás con **Luka**, un periodista insistente que te seguirá por todo lugar que visites, pues trata de demostrar la existencia de las brujas, así como aprovechar para vengarse de la muerte de su padre. Incluso conocerás a una simpática niña de cabello negro llamada **Cereza**, ella está indefensa en esta lucha contra los ángeles, a quienes curiosamente puede ver debido a sus habilidades mágicas. Y ya que te seguirá por donde vayas (afirmando que la sexy bruja es su "mami"), no te quedará otra que protegerla a toda costa.

Pero, ¿qué ocurrió hace 500 años? La leyenda dice que una vez, las brujas de Umbra y los sabios de Lumen mantenían el balance entre la luz y la oscuridad (respectivamente). Pero, llegó el día en que ambas partes tuvieron un sangriento enfrentamiento debido a la ambición y hambre de poder.

El conflicto extinguió casi por completo al clan de las brujas, pero, afortunadamente, una quedó con vida: **Bayonetta**... o por lo menos eso se creía, pues más tarde te toparás con **Jeanne**, una poderosa bruja que usará todo su poder para atacarte, ella utiliza básicamente el mismo tipo de armas y poderes, así que será una oponente digna de enfrentar.



En conclusión

Bayonetta 2 queda como una de las exlusivas más importantes para Nintendo, conserva -y mejora- los elementos que hicieron de la primera entrega, garantizando no sólo entretenimiento, sino ganas de jugarlo una y otra vez para mejorar tu *score*, ganar más trajes y conseguir todas las armas y equipo del juego. Visualmente es de los proyectos más ambiciosos de Platinum Games, y lo recomendamos ampliamente, con mucha más razón si no jugaste la primera entrega. A la fecha, no se ha confirmado si el primer **Bayonetta** vendrá en forma física o digital, pero en cuanto nos enteremos, se los comunicaremos.

El poder del agua será la fuerza máxima de Ruto, así, ella tendrá lo necesario para enfrentar a sus rivales

Operación Platinum

Así se le conoce al movimiento por parte de los fans para lograr que **Bayonetta 2** venda un millón de copias.



◀ La legendaria pareja de uno de los mejores juegos jamás creados.



Juegos increíbles

¿Cuál es la diferencia entre un título normal y una obra de arte? ¡Vamos a ver qué lo define como grandioso!

Desde el origen de la industria siempre ha habido polémicas sobre las opiniones de los fans acerca de qué juego es mejor que otro, o cuál franquicia ha perdido su brillo, mientras otras han incrementado su popularidad. Es lógico que todos tengamos un punto de vista distinto, y podemos entrar en conflicto al momento de tratar de ponernos de acuerdo en qué nos basamos para decir qué es lo que hace realmente buena a una entrega, pues entran varios factores según cada quién.

Algunos me han comentado que el elemento clave es la diversión, pues si alguien se pasa un buen rato con un cartucho, entonces el juego es bueno. El problema con esta manera de pensar es que no puede ser algo válido al 100%, pues el hecho de que un jugador disfrute **Superman 64**, no significa que sea una buena opción; simplemente que es su gusto personal.

De igual manera, el interminable debate que hay sobre si los gráficos son algo determinante en esta cuestión, queda invalidado al comparar algo actual sacado al vapor y sin innovaciones (pero en HD, por supuesto), con un juegazo del ayer que aún hoy se disfruta como si acabara de salir. Otros elementos que varios defienden son el *Replay Value*, los retos adicionales, extras, modos *multiplayer*, en línea, y demás similares; pero esto tampoco lo convierte en algo legendario, pues si seguimos con el ejemplo, un **Superman 64** en HD, *online* y para varios jugadores, seguirá siendo malo; simplemente tiene detalles para hacerlo atrayente.


▶ **TLOZ: Ocarina of Time** es tan bueno que volvió a salir en 3D.


▲ **Demon's Crest** es una maravilla de 16 bits.


▲ **Goemon's Great Adventure** brilló en el N64 por todo lo que contiene.

Mejor que la película



Más que una adaptación, parece que expandieron el universo de **Willow, de NES.**

Entonces, determinemos a qué nos referimos con "juegos increíbles", pues no tiene nada que ver con que sea retro, actual, HD, la historia, o multijugador; pues podríamos decir que esos son extras que le dan un valor agregado a cualquier título. Y tampoco tiene que ver la comparación entre un **Tetris** y un **Final Fantasy**, pues ambos son grandes en su propio género.

Entonces podemos decir si un título es magnífico o no, si el punto de comparación es la generación en la que están; es decir, que teniendo las mismas herramientas, poder de procesador, capacidades y demás, no le hayan hechado ganas para hacer las cosas bien, y nos ofrezcan algo al "ahí se va".

En el NES vimos juegazos que no sólo ofrecían algo para pasar el tiempo, sino joyas que te transmitían emociones que variaban desde la maravilla, hasta la frustración. **Willow** es uno de ésos exponentes, pues llevó el concepto de la aventura a un nuevo nivel. En el SNES vimos portentos como **Demon´s Crest**, **Super Metroid**, o **Mega Man X**; que aprovechaban las capacidades de la consola para la experiencia de juego.

¿Crees que alguno de éstos títulos podría compararse en calidad a un **Super Widget** o a **Captain Novolin**? ¡Jamás! La cosa es que quieran realmente hacer algo que valga tu dinero, ¿no te parece?

Hay títulos que realmente están hechos con amor y dedicación, pixel por pixel


▲ **Battletoads** no sólo es difícil, ¡sino excelente!

▲ **Eternal Darkness: Sanity´s Requiem**, toda una escalofriante experiencia en el GCN.

▶ Los **Mario Kart** han sido grandes, pero el **8** se lleva las palmas.

© Nintendo

▲ La vieja escuela se combina con la calidad gráfica de hoy en **DKCR**.

¿Recuerdas cuántos juegos chafas salieron en la generación de los 64 bits? Muchos sólo eran clones del *gameplay* de **Super Mario 64**; pero hubo genialidades como **TLOZ: Ocarina of Time**, indiscutiblemente perfecto.

En el Nintendo GameCube hubo juegazos que nos presentaron formas distintas de juego más intuitivas y emocionantes como **Eternal Darkness** o **Luigi´s Mansion**; mientras que en el Wii gozamos con la magnificencia de **Donkey Kong Country Returns**, que regresaba al estilo cooperativo, pero con mundos bellamente diseñados.

Hoy día, en el Wii U tenemos juegos en verdad innovadores como **Rayman Legends**, pero quiero hacer notar el hecho de que **Mario Kart 8** demuestra no sólo que se ve muy bien en HD, sino que aprendieron de sus juegos anteriores y le quitaron lo que no fue tan bien aceptado, e incorporaron nuevos elementos para ofrecer algo mejor y no nada más una nueva entrega para hacerte gastar. El resultado es el más dinámico y divertido de todas las versiones de la serie.

Como podrás darte cuenta, antes de entrar en polémicas, no te dejes llevar meramente por lo vanal y ve con lupa cada juego, pues ahí está el trabajo de la gente que realmente quiso hacer las cosas mejor que los demás. ¿Dudas, comentarios? Contáctame a mi cuenta de twitter: @PanteonCN.

Grandeza para llevar

También la calidad se trae en el bolsillo







Pokémon creó un mundo lleno de emociones; **Metal gear Solid** fue uno de los mejores del GBC; y **The World Ends With You** nos presenta algo fresco y avasallador.

Por Alejandro Ríos "Panteón"

▼ Los Pokémon no podían quedarse fuera de esta gran contienda.

¡Super Smash Bros.!

Cuatro monstruos de bolsillo llegan con fuerza renovada



▶ **Charizard** ahora viene solo, ¡y puede Mega Evolucionar!





▲ **Lucario** tiene sus mejores movimientos listos para atacar.



▲ **Greninja** es un Pokémon que se ha ganado a los fans.



▲ ¡Los Pokémon vienen dispuestos a vencer!

Todos nos emocionamos con la llegada del más nuevo **Super Smash Bros.** para el Nintendo 3DS y Wii U; y aunque la incursión de los monstruos de bolsillo era algo que simplemente no podía faltar, la forma en la que lo hicieron se llevó las palmas por parte de los aficionados.

Hola entrenador, ¿cómo has estado? De nueva cuenta, te saluda tu amigo Panteón. Esta ocasión quise hablar un poco acerca de la aparición de los cuatro Pokémon que llegaron a este popular título de peleas, mientras seguimos esperando la salida de las versiones **Pokémon Omega Ruby** y **Alpha Sapphire**, que ya nos tienen comiéndonos las uñas.

Para empezar, tenemos confirmados a **Charizard**, quien ahora viene por cuenta propia, sin entrenador ni tampoco compañeros como pasó en la entrega pasada; **Greninja**, el veloz anfibio que puede poner en jaque hasta a los legendarios; el carismático **Lucario**, que se ha convertido en uno de los favoritos desde su aparición en la película: **Pokémon: Lucario and the Mystery of Mew**, así como en las versiones **Diamond** y **Pearl**; y finalmente, la pequeña rata eléctrica que ya es un invitado de honor en todos los **Super Smash Bros.** desde el primero que disfrutamos en el Nintendo 64. Como era de esperarse, cada uno cuenta con sus movimientos y ataques directamente de las entregas **Pokémon**.

Algunos otros monstruos como **Ivysaur**, **Jigglypuff**, **Mewtwo**, **Pichu** y **Squirtle**, quienes participaron anteriormente, han quedado aparentemente fuera de la competencia. Es un misterio si posteriormente vayan a aparecer éstos o algunos otros más, pero mientras no tengamos un dato certero, simplemente nos conformamos con los cuatros exponentes de la fiebre amarilla.

Cada uno de los peleadores cuenta no sólo con diversas formas de atacar y defenderse, sino también para desplazarse y desenvolverse durante los combates, de acuerdo con sus caraterísticas físicas; es decir, **Pikachu** siempre ha sido veloz, mientras que **Charizard** es un poco más pesado.

Hasta el momento sólo se han anunciado a estos cuatro; ¿después habrá más? Hay que cruzar los dedos

Los cuatro contendientes

Olvídate de las pokéballs, ¡no necesitan entrenador!

Pikachu
Sus poderes eléctricos lo hacen un gran adversario.

Greninja
No te dará cuartel en las peleas, ¡es muy veloz!

Lucario
Es el más balanceado de los pokémon. Ideal para cualquier situación.

Charizard
Su poder lo convierte en el más fuerte de los monstruos en este juego.



▲ **Charizard** es uno de los favoritos desde la versión **Red**.

¡A pelear!

Lo más recomendable es que tengas en mente que no se trata de las mismas criaturas que controlas en las versiones de la serie original, pues aquí no se quedan quietos esperando a que les indiques qué ataque deben utilizar, ni tampoco lo harán los oponentes.

Conocer las capacidades de cada uno de ellos te dará ventaja para poderlos utilizar de manera efectiva durante cada pelea; por ejemplo, **Pikachu** y **Greninja** son muy rápidos, y pueden inclinar la balanza a su favor cuando se trata de peleas sencillas.

Por su parte, **Charizard** es algo lento en comparación de sus congéneres, pero sus ataques causan más daño que los demás; él sirve mucho cuando se trata de atacar a varios oponentes a la vez, pues no queda tan vulnerable en combates múltiples. Finalmente, **Lucario** es más recomendable de usar si no estás tan familiarizado con el juego, pues combina la velocidad moderada con ataques certeros, así que es sumamente útil en todo tipo de encuentros. Adicionalmente, él y **Charizard** pueden Mega Evolucionar. ¿Podría ser más genial?

Hemos llegado al final, pero no será la última vez que veamos a este cuarteto, así que no dejes de buscar los próximos números, pues daré técnicas con cada uno de ellos. Contáctame para seguir platicando de éste y los demás juegos de **Pokémon**. ¡Hasta la próxima!

Aprende a usarlos a todos, es la clave del éxito en cualquier juego de peleas

▼ Ni siquiera los Miis tendrán las cosas fáciles contra los Pokémon.



TOP 10

© Deep Silver

¡Halloween!

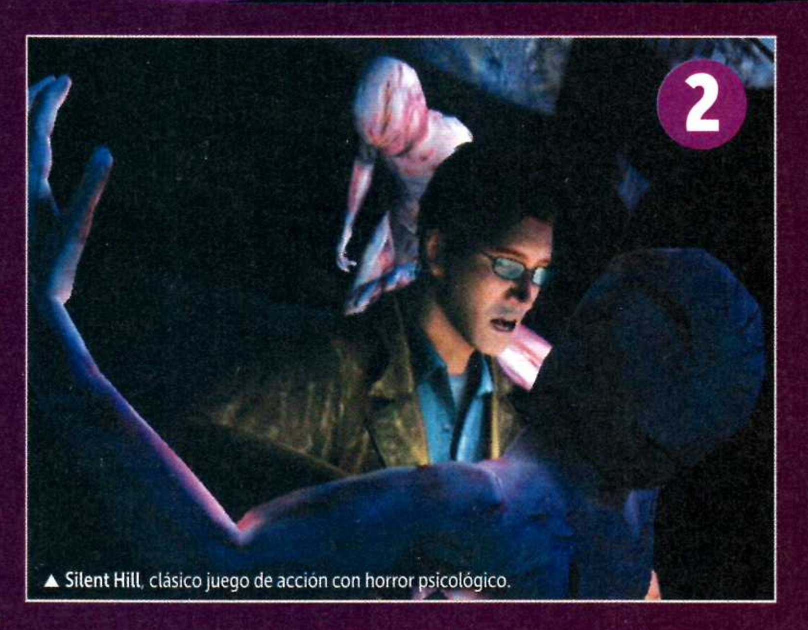
Juegos para no dormir

La mejor selección para pasar una espeluznante noche de brujas

1 Resident Evil: Revelations

La franquicia **Resident Evil** durante sus últimas entregas modificó el concepto original, enfocándose ahora en la acción, en lugar del "*survival horror*". Con ello se dejó de lado la idea de los zombis para dar pie a otras situacciones como la idea de los ganados o las mutaciones. Sin embargo, Capcom tuvo a bien realizar un título alterno que retomara la ambientación y concepto del primero de la serie. Así surgió **Revelations**, donde veíamos nuevamente a **Jill Valentine** en acción, así como a **Chris Redfield** y otros personajes originales que se unirían a esta batalla en contra de una nueva amenaza terrorista.

© Capcom



▲ **Silent Hill**, clásico juego de acción con horror psicológico.

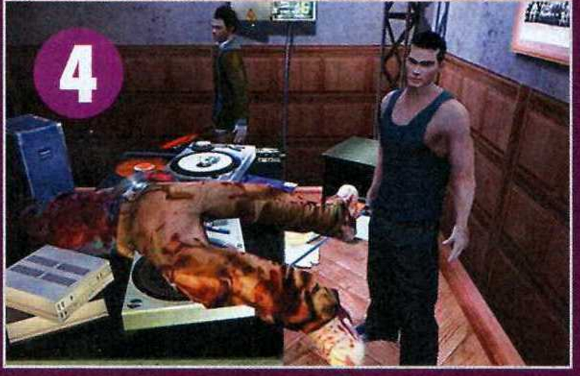


▶ **Cursed Mountain** no es un juego común, así que si lo encuentras, ¡cómpralo!

5 Luigi's Mansion Dark Moon

Si para esta noche de brujas quieres un titulo que te transporte a una mansión embrujada, con cientos de fantasmas, checa **Luigi's Mansion: Dark Moon** (o a la primera entrega de GameCube). En este divertido juego para Nintendo 3DS, te adentrarás en varias mansiones, utilizando tu poderosa aspiradora (Poltergust 5000) para capturar a los espectros. En esta ocasión, tu objetivo es recuperar las seis piezas de la **Dark Moon** para reestablecer la normalidad en Evershade Valley. Aunque tal vez no sea muy terrorífico, la ambientación, música y temática te harán pasar un rato realmente agradable.





▲ **Obscure** es de esos títulos que conservan el horror todo el tiempo.



2 Silent Hill: Shattered Memories

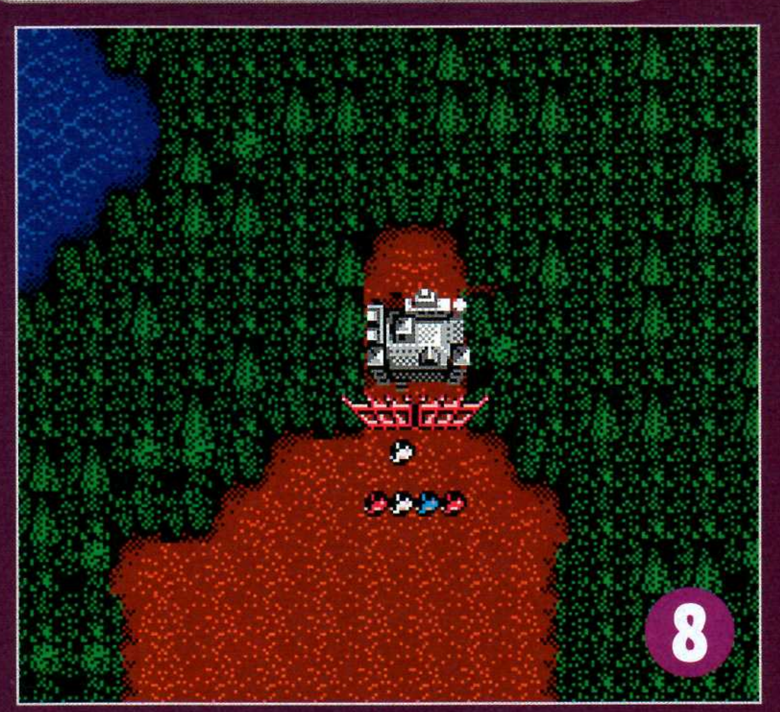
Las primeras entregas de **Silent Hill** fueron legendarias, mientras que las últimas no lograron la expectativa de los fans. No obstante, la serie tuvo un segundo aire con **Origins** y **Shattered Memories**, este último llego a Wii en 2009 y se convirtió en uno de los favoritos del género en la consola. El *gameplay* sobresalía debido al uso del Wiimote que funciona perfectamente como puntero para utilizar la linterna dentro del juego. Además, la historia con múltiples desenlaces y el sentimiento de persecución, desolación y horror que provocaban sus escenarios, genera el ambiente ideal para vivir la experiencia aterradora.

3 Cursed Mountain

En 2008, la compañía Deep Silver (**Dead Island**) desarrolló un juego que desde sus primeros días, recibió grandes comentarios por la calidad en general. La historia se desarrolla a finales de los años 80, teniendo como escenario principal la una montaña en los Himalaya conocida como Chomolonzo., la cual, según los lugareños, es un lugar sagrado. El famoso alpinista **Eric Simmons** es llamado para rescatar a su hermano, quien subió a dicha montaña y desde entonces, no ha habido comunicación. Durante tu aventura, te enfrentarás a situaciones fuera de lo cotidiano, donde el tiempo parece haberse detenido.

4 Obscure: The Aftermath

Otra intensa historia para Wii; Ahora los protagonistas están en la universidad, donde las extrañas situaciones volverán a ser parte de sus vidas. En esta ocasión, la amenaza comienza a través de la nueva droga creada mediante una extraña flor, la cual hace que la gente tenga terribles alusinaciones sobre criaturas espeluznantes que parecieran extraídas de la película de horror más oscura. Durante tu aventura, necesitarás el apoyo de algunos de tus amigos, mientras investigas qué está ocurriendo y tratas de sobrevivir a las esporas de la flor negra. El *gameplay* es un poco extraño, pero al final, queda como una buena experiencia.



▲ Una mansión en medio del bosque... lugar ideal para lo inesperado.

6 Dementium: The Ward

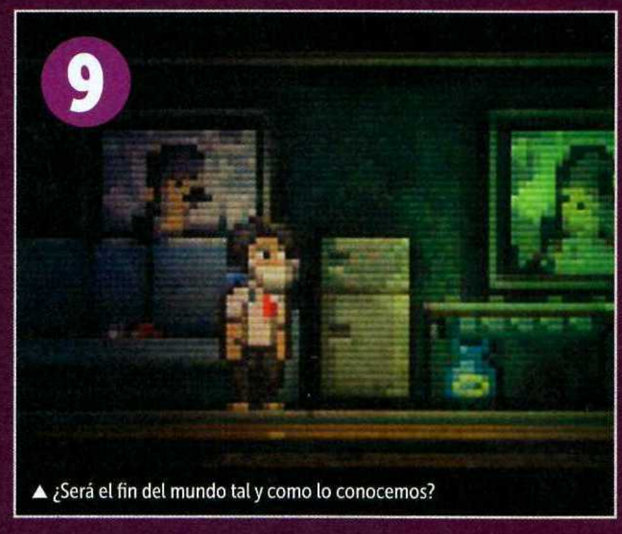
La compañía Renegade Kid se dio a conocer por su lanzamiento **Dementium: The Ward**, un juego de acción en primera persona con exploración muy al estilo **Doom**, donde participabas en una historia bastante aterradora. Todo comienza cuando despiertas en un hospital psiquiátrico que pareciera extraído de un filme de terror. Hay poca luz y todo esta en ruinas. Cuando exploras, te das cuenta que no estás solo... hay un sinnúmero de monstruos que tratan de aniquilarte, por lo que deberás defenderte y descubrir qué es lo que ocurre y cómo llegaste allí.

7 Project Zero 2

Crimson Butterfly es otra excelente aportacion en Wii, siendo una adaptación de su original del 2004, sólo que ahora se incluyeron las ventajas a través del Wiimote, así como mejoras en todos los aspectos visuales. La historia se centra en dos hermanas, **Mio** y **Mayu**. Un día, ellas se adentran en el bosque, atraídas por una mariposa, pero lo que no sabían, es que entraron a un sombrío lugar que pareciera pueblo fantasma. Así es como deciden investigar por todas las casas, recopilando datos, atestiguando los sucesos más extraños e incluso rituales paganos.

◀ **Simon Belmont** es un aventurero a quien conocimos en NES.





▲ ¿Será el fin del mundo tal y como lo conocemos?



▲ Excelente exclusiva de Wii U que demuestra el poder del GamePad.

8 Sweet Home

Si pensabas que el NES se quedaba alienado de esta lista, estás equivocado. En la consola de 8 bits existieron buenos títulos de horror/terror, como **Friday the 13th**, **Monsters in my Pocket**, **Castlevania**, **SplaterHouse** y, por supuesto, **Sweet Home**. Este último fue fundamental en la inspiración de Shinji Mikami para crear el concepto de **Resident Evil**. La historia se centra en cinco personas que ingresan a una mansión para realizar un documental; pero pronto se dan cuenta que el lugar está embrujado, así que deben hallar la manera de escapar, resolviendo *puzzles* y obstáculos así como diferentes criaturas que estarán acechándote.

9 Lone Survivor

Los desarrolladores independientes también han dado de que hablar en este género, claro ejemplo es **Lone Survivor**, el cual se originó para PC, pero para finales de este año, llegará también a Wii U. El juego se caracteriza por presentar toda la ambientación, escenarios y personajes a modo *pixel*, así como por la oscuridad que te rodea. La trama nos sitúa en un mundo postapocalíptico donde un virus ha ocasionado que las personas muten a criaturas espeluznantes. El protanonista, un tipo que lleva un cubrebocas, debe explorar su edificio para encontrar información que lo lleve a descubrir la verdad de esta aterradora situación.

10 ZombiU

Ubisoft mostró fuertemente el apoyo hacia Wii U con este título diseñado exclusivamente para dicha plataforma casera de Nintendo. **ZombiU**, a diferencia de otros títulos, te da la opotunida de vivir la acción desde varios personajes, pues si eras víctima de los no muertos, ya no usabas a ese jugador, sino que tomabas el papel de otro sobreviviente. De hecho, de los detalles curiosos, es que tu equipo se quedaba en el punto donde te hayan aniquilado, de tal forma que otro jugador podría pasar y agarrar tus cosas. En cuanto al *gameplay*, destaca el uso del GamePad para realizar actividades adicionales a lo que vemos en pantalla.

Eternal Darkness



Obra maestra de Silicon Knights, donde se conjugó argumento, *gameplay* y ambientación. ¡Recomendable!

▼ Los **amiibo** son la nueva adición de Nintendo.



Contenidos adicionales

Expandiendo la experiencia de los videojuegos más allá de lo que pagaste por ellos

Desde los orígenes de la industria hemos visto numerosos elementos que van más lejos de sólo estar presionando botones de principio a fin, como los periféricos que te permiten una interacción más realista como pistolas, instrumentos musicales y tapetes para bailar, por ejemplo; pero también hay otros que nos presentan maneras de incrementar las distintas posibilidades de lo que ya tenemos en nuestras manos, sin necesidad de comprar secuelas y precuelas.

En esta ocasión, vamos a ver algunos ejemplos, así como sus pros y contras de los contenidos extras de los juegos, para que todos podamos poner en la balanza si valen la pena o no, y hasta qué grado seguir la interminable trampa de la mercadotecnia.

Para comenzar, veamos a qué nos referimos con "adicionales"; pues a las expansiones en títulos como **Age of Empires**, los DLC de algunos como **Injustice: Gods Among Us**, y las nuevas figuras que aprovechan la tecnología NFC para añadir elementos a un juego utilizando cosas reales, siendo la serie **Skylanders** una de las primeras en emplear esta forma de venderte lo que antes se conseguía con habilidad pura. ¿Todavía recuerdas esos días?



▼ Los **amiibo** se usarán en el nuevo **Super Smash Bros.**

¿Quieres? ¡Cómpra!
Las figuras en los videojuegos están de moda



En **Disney Infinity** se implementaron no sólo juguetes para habilitar varios personajes, sino también discos para editar los mundos dentro del juego.



◀ **Jack Skellington** es una de las figuras más populares en **Infinity**.



Para usar cierto monstruo en **Skylanders** debes comprar la figura correspondiente.



Pokémon Rumble U también requiere de que adquieras a los personajes reales.

Secuelas vs expansiones

Definir los contenidos extras como algo malo o bueno es ciertamente polémico, pues a pesar de que lo obviamente comprensible es estar en contra porque tú ya pagaste por un juego, y que te vendan más personajes, mundos o demás, no se vale; también cabe mencionar que muchas ocasiones nos venden lo mismo en una secuela, pero con algún cambio o elemento que realmente se usa para disfrazar el hecho de estar comprándolo dos veces. Por otra parte, ¿cuántas series tienen tantas continuaciones que ya casi perdieron el chiste? En el caso de **Age of Empires**, fue buena idea venderte una expansión a bajo costo, que otro juego igualito pero con nuevos personajes, ¿no lo crees? Viene a mi mente la serie **The King of Fighters**, que tiene años que no presentan algo novedoso. Otro ejemplo más son los títulos de deportes, pues cada año sale uno "nuevo" (hasta tienen el descaro de numerarlos), alardeando que los valores físicos del balón han sido mejorados una y otra vez; ¿hasta cuándo van a dejar de hacernos esto? Lo peor es que tu versión anterior se devalúa tan pronto como lo compras, porque ya están trabajando en el del año siguiente.

Ahora bien, que si van a vendernos figuras para tener más personajes o bien, una expansión; que sea a precio módico, para que no salga peor que comprar la secuela forzada. Esto fue bien manejado con **New Super Luigi U**, que se podía descargar si ya tenías el **New Super Mario U**, o comprarlo físico en caso de no tenerlo.

¿Conseguir expansiones o secuelas disfrazadas? ¡El chiste es no caer en las redes para que gastes impetuosamente!

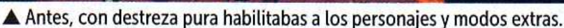
▼ ¡Puedes tenerlos hasta para decorar tu cuarto!





▶ Lo bueno: comprar canciones extras. Lo malo: ¡son carísimas!




▲ Antes, con destreza pura habilitabas a los personajes y modos extras.



▲ Ahora, sólo necesitas pagar para tener los contenidos adicionales.

La clave radica en meditar sobre lo que vale la pena adquirir y lo que simplemente no

El Disc Drive 64

Este periférico expandía los juegos de N64 para ofrecerte cosas extras. Lástima que se quedó sólo en Japón.



Habilidad o DLC

En tiempos que ya parecen muy lejanos, poder tener puntos infinitos para los *grooves* de **Capcom vs SNK 2 EO**, requería de terminar el difícil modo de supervivencia (los 48 peleadores), ¡con una sóla barra de energía! Hoy, en **Injustice: Gods Among Us**, habilitar a **Scorpion**, **Lobo**, y otros personajes más, así como trajes alternos, depende de cuánto dinero tengas disponible.

Como podrás darte cuenta, hay otra forma de ver los contenidos adicionales más allá de sólo hacer dinero, pues las secuelas y versiones alternas de un mismo juego también son una manera de hacernos gastar de más. Yo tengo un ejemplo que compartir, y es que la gran polémica acerca de la exorbitante cantidad de **Pokémon** nuevos, así como las versiones casi interminables en donde la historia siempre se repite, se pudo haber evitado simplemente con varias actualizaciones. Claro que todos tenemos un punto de vista, pero yo pienso que esto hubiera sido de gran ayuda, así como en otros juegos.

Les dejo de tarea este tema, así que no duden en contactarme para compartir opiniones vía correo electrónico a: panteoncn@revistaclubnintendo.com; mientras tanto, les recomiendo que si van a descargar un DLC o comprar una figura, lo piensen dos veces.



▶ **Disney Infinity 2.0** presenta nuevas figuras y utiliza las anteriores. ¡Genial!

Por Alejandro Ríos "Panteón"



▲ ¿Quién no tembló ante el **Lagiacrus** en su primera aparición?

Mojándote los pies

¡Saludos de nuevo cazador! Ya hemos visto a varios de los exponentes mas temibles de este juego, pero algunos colegas me han contactado para que les dé tips sobre la cacería acuática, así que de nuevo viajamos a Moga y Tanzia para enfrentar a esas molestias bajo el agua.

Pesca peligrosa

No es el miedo a ahogarte, ¡sino a lo que te puede aparecer!

El mar es una de las maravillas de nuestro mundo, pues encierra a una diversidad de fauna y flora en verdad apantallante. No obstante, muchos temen entrar al agua por el miedo a las criaturas que pueden hacerte daño, y más esto se incrementa al sentir la desventaja de estar en su elemento.

Lo mismo sucede dentro del mundo de **Monster Hunter**, pues estás en la misma situación, pero con la diferencia de que aquí deberás vencer esos escalofríos para poder cumplir diversas misiones.

Cierto es que a muchos no les agradó tanto la cacería submarina, pero muy personalmente siento que es porque no van bien preparados para enfrentar a cada uno de los monstruos, y por ende, son presa fácil de ellos.

En esta entrega veremos algunos de los más peligrosos de ellos, así como formas de estar listo para cualquier batalla; eso sí, trata siempre de recordar contra qué es débil el objetivo a cazar o capturar, para que lleves la armadura y el arma adecuada en dicha situación.

No olvides que también vale la pena el terminar con las amenazas del agua, pues así podrás conseguir elementos vitales para varios tipos de armamento, aún si se trata de una armadura de un enemigo terrestre, pues te piden cosas distintas.

Es muy importante mencionar que las subespecies cambian radicalmente la forma de atacar y comportarse, tal es el caso del **Lagiacrus**, pues el normal pasa la mayor parte del tiempo en el agua; el marmóreo en tierra; y el del abismo siempre está sumergido.

Pesadillas acuáticas

¡Éstos son los más feroces del océano!

Ludroth Real

Tal vez no te parezca tan difícil, pero es vital aprender a matarlo para enfrentarte al **Lagiacrus**, pues son muy similares. Además, ¡su subespecie es muy venenosa!

Ceadeus

El terror de Moga tiene el tamaño de una ballena, pero con ataques destructores. El de barba dorada es más letal, pero vale la pena cazarlos por las recompensas.

No olvides cuidar tu nivel de aire, pues si no lo haces, puedes terminar ahogándote; en especial si te marea el monstruo

El temible Gobul

Este infernal pez nada y corre para escapar; además que te aturde con la luz. Pero su debilidad son las ranas; ¡péscalo con este cebo!



Preparándote

Antes de salir en una misión, trata de ir siempre bien armado con todos los elementos necesarios para que estés listo para el momento en que estés frente a frenta con cada monstruo.

Es indispensable que lleves las típicas Megapociones, al igual que carne bien cocida para que tu resistencia no se acabe tan rápidamente; pero también es muy importante que lleves cosas que te recuperan el aire, aún cuando éste tarde bastante en agotarse. El porqué es simple: algunos monstruos marinos se defienden mareándote continuamente, como el **Góbul** con su linternita, o los impactos de los chorros de agua de varios de ellos. Si llega a conjugarse un aturdimiento con la falta de aire, no podrás salir a la superficie a tiempo para tomar una bocanada del vital oxígeno que tanto necesitamos los terrestres para sobrevivir. Es la principal desventaja en estas misiones.



▼ ¡Cha-Cha tiene **Plesioth** para cenar!

Las bombas también deben acompañarte, pero es necesario que tomes en cuenta que varía la forma de usarlas, pues como aquí se quedan estáticas en el sitio en el que las sitúas, es posiblé que la criatura se mueva abajo o arriba de los barriles, lo cual dificulta el impacto de la explosión Para evitar esto, ayúdate con una trampa de choque, que te permitirá controlar mejor el acercamiento del monstruo. Es casi innecesario decir que las escollo serán inservibles en el agua, así que sólo llévalas contra un monstruo anfibio para el momento en que salga del agua. Ahora que las bombas azules serán ideales en este elemento, pues en el agua sirven como torpedos, geniales para romperle los cuernos y antenas a los enemigos.

También vale la pena que lleves bombas de luz y sonido, pues te servirán para hacer que ciertas bestias queden aturdidas o bien, salgan a la superficie para una mejor oportunidad de estar en tu propio elemento, como pasa con el **Plesioth**.

Lagiacrus
Son tres tipos de bestias, pero todas tienen la velocidad y el poder eléctrico a su favor. ¡No olvides llevar Megapociones, especialmente con el del abismo!

Plesioth
Las dos especies son muy feroces, y el problema es que son altos. Usa trampas sabiamente.

Subespecies

Como te mencionaba anteriormente, algunos de los monstruos tienen otras variantes que poseen comportamientos distintos, así como medios para acabarte más eficazmente. Los **Ceadeus** varían en su agresividad, mientras que el **Ludroth purpúreo** ataca con veneno.

Los peligrosos **Lagiacrus** son temibles, pero en especial el abismal, cuyos veloces movimientos te dejarán mareado.

Con ellos es vital usar bombas y trampas de choque para debilitarlos, al igual que romperle los cuernos y las placas del lomo; así podrás obtener más y mejores suministros de ellos.

Los **Plesitoh** y **Gobul** pueden cambiar del agua a la tierra y viceversa más que los otros leviatanes, pero tienden a ser más despistados cuando están en la superficie. La variante del primero, el **Plesitoh verde**, es más agresiva, y causa mayor daño.

La idea es que aproveches al máximo el enfoque que te da el fijar a un objetivo y girar con ayuda del botón L, pues así no tendrás que estar nadando en círculos para buscarlos. También es recomendable que si llegan a juntarse dos en un mismo sitio, trates de ahuyentar a uno con golpes o bien, una buena y útil bomba boñiga; pues es más complicado enfocarlos bajo del agua que fuera de ella.

No olvides que puedes contactarme para seguir con estos tópicos e intercambiar consejos sobre este juegazo de Capcom. En Miiverse me encuentras con mi usuario PanteonCN, y no te olvides de checar la comunidad de **Monster Hunter 3 Ultimate** para que veas lo que los demás cazadores comparten, pues este es un título en el que la retroalimentación entre fans es vital; eso sin contar que puedes irte de cacería con algunos amigos. ¡En guardia!


▲ Los shakalakas te ayudarán, especialmente con la máscara antigua.

▶ Este monstruo pasa casi todo su tiempo en tierra.



▼ Todo sueño puede volverse una realidad.

Se Levanta el Viento

La nueva obra del genio Hayao Miyazaki vuela en lo más alto de la animación japonesa

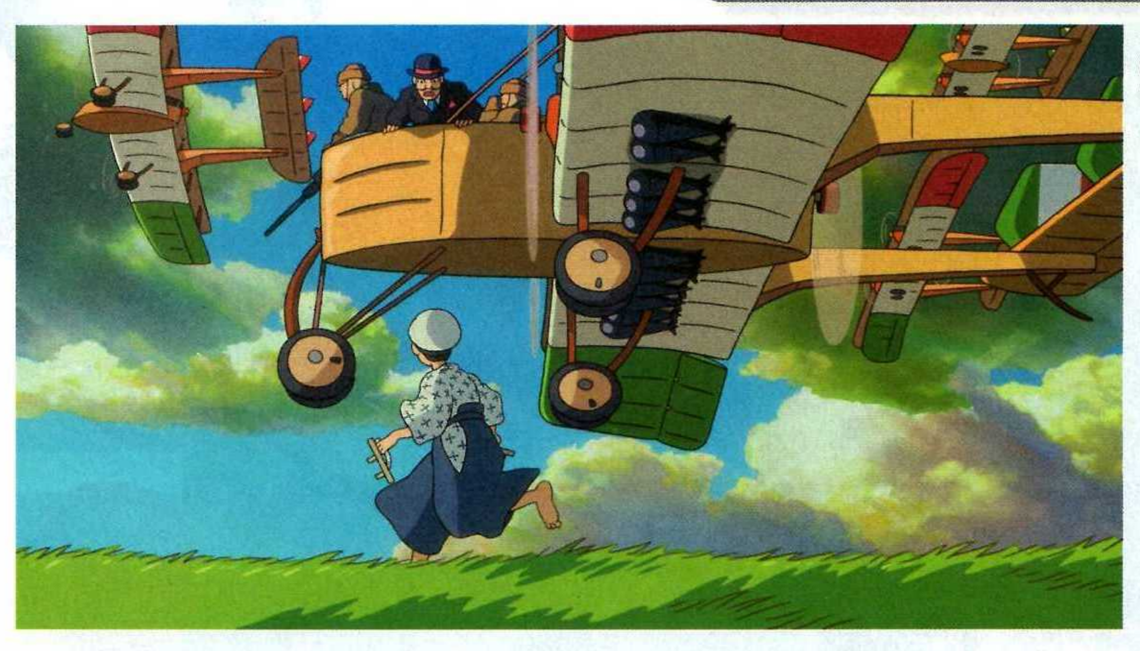
El estudio Ghibli, independientemente de la polémica que vive debido a su futuro; siempre nos ha ofrecido obras que van más allá de representar sólo un entretenimiento pasajero. Juegan con nuestra mente, nuestras emociones y en muchos casos, con nuestros recuerdos y sueños.

Es ahí donde marcan diferencia con el resto de cintas que se estrenan cada año en todo el mundo.

La última película que hemos visto de Ghibli, es un vendaval de emociones, que nos llevan de la alegría a la tristeza en un segundo, y no es para menos, detrás de la historia, está Hayao Miyazaki, quien tras un largo descanso desde **Ponyo**, ha vuelto a dirigir.

Se Levanta el Viento no es una película sencilla, es bastante compleja en su desarrollo, puede resultar pesada para el público que asocia la animación con bromas y sarcasmos, típicos de obras americanas. Aquí no se encontrarán ocurrencias en pantalla que nos obliguen a reir, simplemente, como ha pasado siempre con Miyazaki y Ghibli, quiere mostrarnos como es la vida, día a día.

No esperen ver acción, porque no la encontrarán. Es una obra que nos invita a valorar la vida y a disfrutarla cada segundo, por más trillado que se lea, porque en un pequeño instante, todo a nuestro alrededor, cambia.



◀ Una visión del futuro que tuvo **Jiro** en su infancia.

▼ Los problemas llegan sin avisar.



▲ Su hermana fue un apoyo para Jiro.



La trama nos muestra a **Jiro Horikoshi**, famoso ingeniero aeronaútico quien fuera responsable de diseñar varios de los aviones que Japón utilizó durante la Segunda Guerra Mundial.

En la cinta se intenta recrear lo que fue su vida, desde su niñez. **Jiro** soñaba siempre con volar, no importaba en donde se encontrara, su mente estaba en el cielo, buscando la manera de hacerlo una realidad.

Como a muchos nos ocurre, gracias a un sueño, **Jiro** se da cuenta que está destinado a diseñar aviones, no vino al mundo para otra cosa que no fuera eso, por lo que comunica a su mamá el deseo que tiene.

Para lograr su objetivo, debe viajar y estudiar fuera de la región donde ha vivido por siempre, lo que representa el primer obstáculo a vencer para **Jiro**.

Es en ese viaje que realiza en tren para estudiar, el que termina por cambiar su vida para siempre.

Camina por los pasillos mientras el tren sigue su marcha, desea respirar algo de aire puro así que decide salir a disfrutar del paisaje en la parte trasera del vagón. Es aquí cuando conoce a una misteriosa chica, que a difefencia de **Jiro**, viajaba en primera clase.

Conversan por unos minutos antes de que la chica regresara a su asiento, **Jiro** no deja de pensar en su belleza, se siente feliz por ese momento que ha vivido, cuando de pronto, un terremoto comienza a destruirlo todo.

En un par de minutos lo que antes era un momento perfecto, ahora es la peor de las pesadillas, el tren se ha salido de las vías, las casas están en ruinas y por si fuera poco, un incendio comienza a terminar con todas las estructuras.

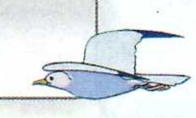
Jiro logra salir con bien del accidente y recuerda a la chica de quien desconoce su nombre, así que corre para encontrarla y ayudarla en caso de que lo necesite. Ella se encuentra bien, pero su acompañante, una mujer adulta, se ha fracturado un tobillo.

Nueva princesa

El Cuento de la Princesa Kaguya se estrenó el año pasado en Japón. Esperamos tenerla en nuestro país pronto.



En ocasiones, la monotonía solo indica que todo está marchando como debe hacerlo



El placer de volar

En muchas de sus historias, Ghibli nos ha mostrado diferentes máquinas para viajar por el cielo



El castillo vagabundo
En este clásico de la animación, podemos ver este curioso deslizador.



Castillo en el cielo
La primera película del estudio, ya mostraba el gusto por las máquinas voladoras.



▲ **Kiki** no se queda atrás con su escoba.

Yume
Palabra japonesa que en español significa "sueño".



Porco Rosso
Aunque ya con varios años en sus espaldas, sigue siendo una cinta muy divertida.



Nausicaa
Al parecer a Ghibli le encanta ver a sus personajes en deslizadores durante sus películas.

Se Levanta el Viento, fue nominada al Oscar como mejor película de animación durante 2013



▲ **El recuerdo de Marnie;** la nueva obra de Ghibli.

Comienza la vida

Jiro ofrece llevar en su espalda a la mujer hasta su hogar, mientras la bella chica va a su lado con su portafolio.

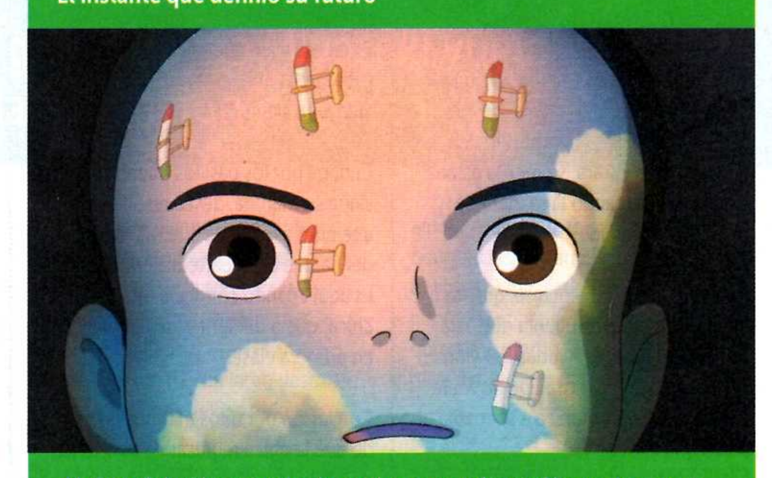
En cuanto llegan a su destino, los reciben de forma muy alegre, **Jiro** es su nuevo héroe, pero no le interesa mucho el reconocimiento y se va del lugar antes de que puedan agradecerle.

Pasan muchos años después de este hecho y **Jiro** cumple sue sueño de diseñar aviones, pero no cualquier tipo, sino de combate para la Segunda Guerra Mundial. Su vida parece ser la ideal, excepto por una cuestión, no logra olvidar a la mujer que conoció ese día, de la cual se enamoró instantáneamente. Aunque el destino a un le guarda una sorpresa en ese sentido a nuestro protagonista.

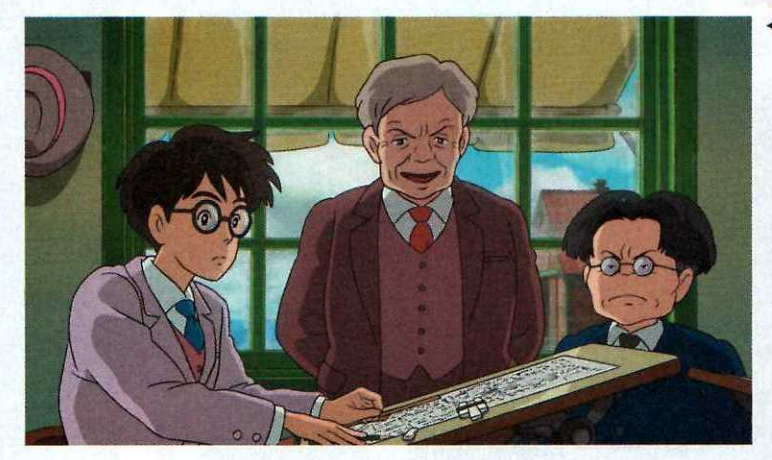


La visión de un deseo

El instante que definió su futuro



A lo largo de la vida son muchos los motivos que pueden cambiar nuestra manera de pensar o los ideales que creemos correctos. En este caso, para **Jiro**, su vida dio un giro cuando visualizó una flota de aviones.



◀ Cada personaje tiene sus intenciones ocultas.

▼ Ella es la chica que cambió la vida de **Jiro**.





◀ El trabajo artístico es impecable.

Si es una sorpresa agradable o no, depende completamente del punto de vista del espectador. Cada uno de nosotros verá la segunda parte de la cinta de una manera muy diferente, para muchos, no será un final feliz, pero para otros, si lo será.

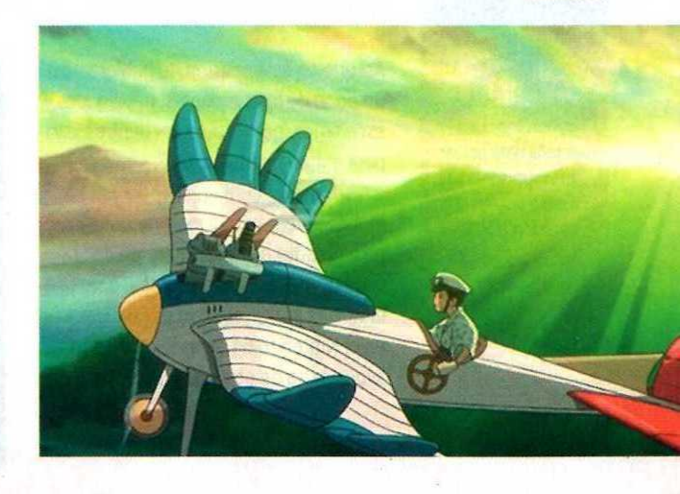
Se Levanta el Viento, como todas las cintas de Miyazaki, es lenta, pausada, con ciertos altos en momentos específicos, lo que para muchos representa aburrimiento. Pero esto es así por una cuestión, él desea representar la vida de manera tal cual es. No todos los días de nuestra existencia tenemos sorpresas (sin importar de que tipo sean), la mayoría del tiempo tenemos una vida tranquila, normal y relajada en la que sin darnos cuenta, estamos viviendo felices realmente, sin las preocupaciones que llegan a romper con esa rutina que muchos odian, pero que no es más que la representación de la paz, misma que se extraña cuando se ve perdida.

A lo largo de la historia, los personajes repiten una frase del popular poeta frances, Paul Valéry, "Se levanta el viento... ¡Tratemos de vivir!". Que no es otra cosa más que un intento de Miyazaki porque todos los que disfrutemos de su obra, recordemos siempre que la vida es solo una, no existe nada más allá de ella, por lo que lo mejor que podemos hacer, es disfrutarla y ser felices.

La magia está presente en todo momento, ese toque que Miyazaki nunca deja fuera de sus obras, con aviones de formas exóticas y algunos paisajes imposibles, que resultan el complemento ideal de una obra que tiene como objetivo, enseñarnos que los cambios, más que necesarios, son inevitables, y que nada tiene una importancia mayor a las personas que comparten con nosotros su tesoro más valioso, su tiempo. Ahí radica todo el secreto de esta película que se estrenó en varios cines de América.

Si no tuviste la oportunidad de verla cuando estuvo en la pantalla grande, no te preocupes, próximamente estará disponible en DVD y Blu-ray, piezas que deben estar en tu colección. No se disfrutan seguido trabajos de esta magnitud ni impacto, esperamos que no tengamos que esperar demasiado para que Ghibli nos sorprenda con otro argumento similar. El mundo más que nunca, los necesita.

▼Toda historia, comienza con un anhelo.



▲El gran villano ha regresado.

¿Listos para pelear?

Te comentamos las últimas novedades acerca de el juego más esperado para este año

Smash Bros. En Game Boy



Bueno, al menos tendremos una pantalla para pelear que representa al Game Boy en la versión N3DS.

No existe semana en la que no se dé nueva información acerca de **Super Smash Bros**. en cualquiera de sus dos versiones, para Nintendo 3DS y Wii U, siendo la primera la que aparecerá este mes en el mercado.

Así que en esta ocasión, te hablaremos un poco de los ayudantes, habilidades y escenarios, para que te encuentres listo para entrar a las batallas.

Muchos piensan que los ayudantes son un elemento que está presente en la serie desde la versión para Wii, pero la verdad es que esto no es así. Fue en el Nintendo 64 cuando recibíamos ayuda extra de otros personajes, de los **Pokémon**. Podíamos tomar las Pokéball que aparecían en pantalla y recibir ayuda de **Meowth**, **Snorlax**, **Charizard** o incluso ver a Pokémon legendarios como **Mew**, que si bien no tenían algún tipo de ataque, si volvían especial el momento cuando podías verlo volar en la pantalla, buscando poner pausa en el momento correcto para apreciarlo.

En las entregas para Wii U y Nintendo 3DS, tendremos más ayudantes.



▼ No se puede declarar un vencedor.



▲ Algunos ataques afectan a más de un enemigo.



▲ ¿Dónde están los topos del espacio?



▶ Admítanlo, a todos nos recuerda a **Naruto**.

Además de las Pokéball, tendremos otros ayudantes, algunos de ellos los esperábamos ver como peleadores, pero bueno, no se puede tener todo en esta vida.

Los primeros que se han confirmado y que a nuestro juicio son de los más populares, son, **Skull Kid**, de **Majora's Mask**, **Grahim** de **Skyward Sword** y **Mother Brain**, de la serie **Metroid**.

Lo importante de estos ayudantes, es aprovechar sus efectos, tener la inteligencia para sacarles ventaja. Para esto es necesario dos cosas, conocer perfectamente el escenario en el que jugamos y al luchador que elegimos.

Por ejemplo, si ya sabes que tu personaje no es muy veloz pero tiene un ataque que puede mantener a los oponentes en el área de riesgo, lo que tienes que hacer es mandar tu ataque constantemente y anticiparte a los saltos de tus enemigos, así tus posibilidades aumentan. Recuerda que en ocasiones, los efectos de los ayudantes o **Pokémon**, también te afectan a ti, así que muy atento a lo que se presente en pantalla. Te recomendamos pasar algunas horas en el entrenamiento antes para que aprendas el rango de ataque que tienen los peleadores y los ayudantes, al menos los más comunes.

Con muchos peleadores, tendrás que comenzar desde cero



▶ ¿Será lo que todos esperamos?

Smash Bros. legendario



Sin duda que el personaje al que mejor le vino aparecer en este juego es a **Mega Man**. Un gran homenaje.



Samus lista para combatir con cualquier rival

Más letal y *sexy* que nunca

▶ El nuevo personaje favorito del juego.

¿Qué tal el nuevo atuendo de **Samus** para las peleas? Estamos seguros de que para muchos, la armadura quedará en segundo término.

Las orejas de conejo que aumentan la velocidad y los saltos, siguen presentes.

Poder contra velocidad, son las dos opciones que tendrás al elegir a la bella **Samus Aran**.



▲ **Kirby** demostrando su habilidad, comer.

También los ítems serán importantes para buscar la victoria. Sabemos que a muchos no les agradan, pero son ese factor entre suerte y habilidad que como en **Mario Kart**, puede cambiar el curso de una batalla que ya parecía definida y sin problemas.

No se trata de correr hacia el ítem justo en el momento en que aparece, lo mejor es evitar que los demás lo tomen mientras tu llegas a tomarlo.

Para esto es importante que si tienes un personaje que dispare cualquier tipo de proyectil, comiences a usarlo como si no existiera un mañana, volviendo el camino al ítem, todo un campo de obstáculos para los rivales.

Al mismo tiempo, debes avanzar lo más rápido que puedas, evitando ataques y engañando a los adversarios con movimientos falsos.

Toma en cuenta también que para los ítems sorpresa, esos que no sabes que son hasta que rompes la caja o las cápsulas, lo mejor es arrojarlos para golpear a un rival o a cualquier objeto, ya que si los abres cerca de ti, puede ser una sorpresa no muy agradable como una bomba que lejos de ayudarte, puede provocarte una derrota sin que te toquen tus enemigos.



▶ Un corazón que puede representar la victoria.

La arena está esperando a los retadores

Conoce agunas de los escenarios en los que podrás pelear

Nintendogs

En este lugar, inspirado en el juego **Nintendogs** para Nintendo DS, tendrás que evitar a las mascotas mientras luchas.





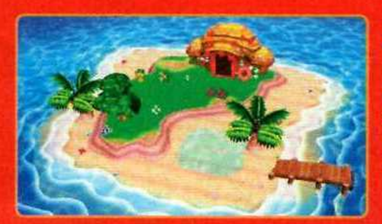
Viejo recuerdo

Directamente de la versión de GameCube, viene este escenario de la serie **Donkey Kong Country**.



Zelda

De las adaptaciones para Nintendo DS de **Zelda**, también tendremos escenarios.



Paraíso

La isla de **Animal Crossing** también te espera en este juego para Nintendo 3DS.

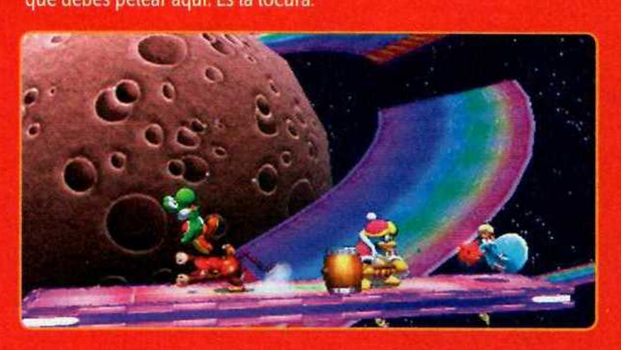


Pokémon

Ciudad Luminalia no podía faltar a la cita y también puedes pelear en esta región del juego.

Mario Kart 7

Si cruzar esta pista en *kart* se te hacía complicado, imagínate ahora que debes pelear aquí. Es la locura.



¿Te gusta pelear en arenas llenas de elementos o prefieres Final Destination para tus enfrentamientos?

Las sorpresas para este juego no se terminan, hace tan sólo unos días se hizo oficial que **Shulk**, de **Xenoblade Chronicles** estará presente como peleador en el juego, lo que seguramente, no será lo último que llegue a esta obra.

Después de los anuncios de DLC para **Mario Kart 8**, no sería raro que en algún tiempo, medio año después del lanzamiento tal vez, Nintendo nos diera un gran anuncio de nuevos personajes o arenas ¿no crees? seria sensacional para dar nueva vida al juego.

Pero bueno, esto sólo es una idea que tenemos, no es seguro que ocurra de este modo.

Lo que si es un hecho es que ambas versiones son muy distintas, ofrecen el mismo concepto pero con diferentes escenarios, que al final, influyen demasiado en el desarrollo.

¿Ya sabes cuál será la versión que será tu favorita? Creemos que al final, tendremos las dos, serán una obligación para cada consola, no tenerlas se consideraría un pecado.

Increíble sorpresa

Edición especial de Nintendo 3DS



Esta es la consola especial que podremos comprar para acompañar este gran título portátil.

UNO CON EL CONTROL

por Juan Carlos García "Master"

▼ Un mundo lleno de aventuras nos está esperando.



Wii U: El futuro

Si el presente de la consola ya es fantástico en cuanto a su catálogo, lo que nos espera es mucho mejor

Bienvenidos un mes más a Uno con el Control. En esta ocasión, hablaré de un tema que a mi parecer, ha causado mucho más polémica de la que debería, me refiero al futuro de Wii U.

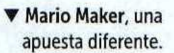
Desde hace varias semanas, he escuchado a la gente, en específico, el jugador casual, no deja de repetir "Wii U no tiene juegos, Nintendo debería hacer juegos para teléfonos celulares o van a quebrar." Honestamente, al principio me era indiferente, pero ha llegado el momento en el que no puedo creer cómo es posible que piensen que están en lo correcto, cuando Wii U es la consola de siguiente generación con mejor catálogo.

Las ventas de la consola no han sido las que todos esperábamos, pero no por culpa de la consola o de su catálogo, los responsables son la mala información y una especie de campaña de desprestigio contra Nintendo, que no es nueva, lleva años, desde la época del Nintendo 64, justamente.

Afirmar cosas como que Wii U no tiene juegos o que sus personajes ya han sido superados, hace sentir a las personas, importantes, especialistas.



◀ La estrategia será clave en **Splatoon**.



▼ **Mario Maker**, una apuesta diferente.



▼ **Devil's Third**, exclusiva para Wii U.



Actualmente, el catálogo de Wii U, luce espectacular, con oferta en todos los géneros

El mercado ha cambiado desde que el Super Nintendo era el rey absoluto de las consolas, los gustos y tendencias han oscurecido un poco el panorama para los que amamos este entretenimiento y deseamos cada generación, un verdadero avance.

En algún momento se perdió de vista que lo importante no es como se ve un videojuego, sino la experiencia que nos transmite, esa que sólo se puede cambiar mediante un control.

Partiendo de todo lo anterior, se puede entender muy bien la situación que pasa Wii U en cuanto a ventas. La gente se ha acostumbrado a las ideas sencillas y repetitivas, a juegos con la misma temática, incluso hasta idénticos a sus secuelas, pero con un número nuevo en portada. ¿Se dan cuenta de lo irónico de la situación? Pseudovideojugadores se quejan de que Nintendo no ofrece juegos nuevos (que sí los ofrece), pero compran los mismos juegos cada año en consolas donde sólo existen FPS (pero ellos piensan que son diferentes).

Todo esto complica el panorama, porque las exigencias que antes tenían los estudios ahora no existen. Esa necesidad de aprovechar los recursos al máximo ya no la tienen, ahora un juego lo pueden adaptar a muchas consolas, sin importar que en algunas los recursos estén mal aprovechados, lo que les interesa es vender, lo cual no está mal, es el objetivo, pero existen maneras de lograr una venta: ofreciendo algo innovador o bien, traicionando los ideales y vendiendo lo que esté de moda, eso sí, con gran mercadotecnia.

Nuevos disparos

Nintendo entra en los shooters

Splatoon, juego que llegará a Wii U en 2015, nos deja claro lo que Nintendo piensa cuando desarrolla un videojuego. Modificar las reglas para obtener mejores resultados.





Star Fox en camino de Wii U
El regreso de un grande

Fox Mc Cloud
Sin duda de los personajes más carismáticos de Nintendo y que desde Wii queremos ver de regreso, por fortuna, pronto será una realidad y lo tendremos en nuestro Wii U.



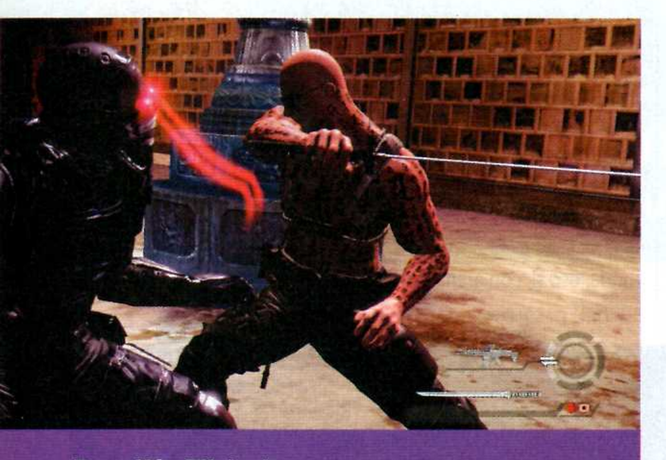
El genio de Nintendo
Es Shigeru Miyamoto en persona quien se está encargando del desarrollo de **Star Fox** para Wii U, veremos muchas sorpresas.

Caminata estelar
¿Volveremos a verlo debajo de su nave?





Poligonal
En SNES vimos su primera aparición y conquistó a todo aquel que lo jugaba gracias a su acción y gran movilidad.



Devil's Third
Trabjo de Itagaki

Una de las sorpresas de la pasada E3 fue este juego de acción que veremos durante el 2015.

¿Nintendo debe caer en las fórmulas de moda para vender? No, jamás lo hará. Justamente es esto lo que me hace pensar en el maravilloso futuro que viene para Wii U, no sólo por los juegos ya anunciados como **Star Fox**, **Super Smash Bros.**, **Xenoblade Chronicles**, **Captain Toad**, **Splatoon** y claro, el maravilloso **The Legend of Zelda**, sino porque tengo la seguridad de que a todos estos, se unirán más en los próximos meses.

Como videojugador que soy, buscaré siempre nuevas experiencias al estar detrás de un control, es por esto que al mirar a mi consola, a mi Wii U ahí, siempre lista para jugar **Mario Kart 8**, **Donkey Kong Country Tropical Frezee** o **Pikmin 3**, respiro tranquilo y sonrío por que aún el medio de los videojuegos se encuentra en buenas manos, en las de Nintendo, que buscará de una u otra forma, brindarnos juegos con alma.

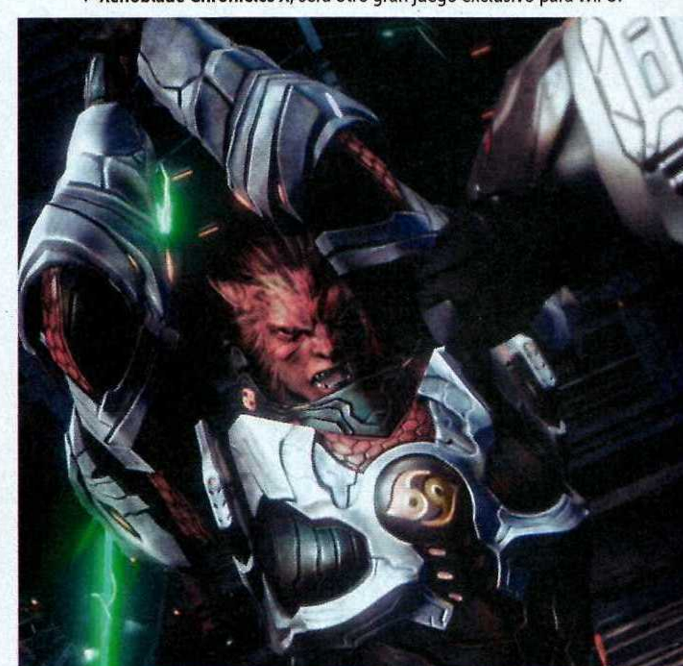
Si piensan en comprarse un Wii U para jugar lo mismo de otras consolas, están en un gran error. Wii U es para jugar exclusivas, y no me mal entiendan, no afirmo que sólo tendremos lanzamientos de Nintendo, me refiero al hecho de que es una consola única y como tal debe ser aprovechada, tanto por Nintendo como por terceros.

El GamePad es una llave a un mundo de posibilidades infinitas que comenzarán a llegar más pronto de lo que crees.



◀ Mira bien el escenario antes de tomar la estrella.

▼ **Xenoblade Chronicles X**, será otro gran juego exclusivo para Wii U.





◀ Nadie se queda fuera, hasta los Mii pelean.

El futuro de los videojuegos no depende sólo de las compañias, si no de nosotros como jugadores

Wii U merece un trato especial, sería muy triste que termináramos jugando simples adaptaciones de juegos que ya hemos visto desde hace dos generaciones atrás. Por eso, ahora que a casi dos años de su salida las cartas están ya sobre la mesa y Nintendo sabe con quien contará en el tiempo restante de vida de la consola, puedo asegurar que veremos la mejor parte, porque tendremos títulos que sacarán todo el provecho posible al poder creativo de una consola que, a diferencia de las otras que existen en el mercado, arriesga y propone.

Lo que jugamos en Wii U no se puede ver en ningún otro lado, esa es la principal diferencia que marca el futuro.

Ya se confirmó el regreso de **Star Fox**, y estoy seguro de que muchos otros que deseamos desde hace tiempo, serán anunciados pronto.

Sin embargo, el futuro de Wii U, en lo que se refiere a ventas, no lo puedo predecir. Si ocurre como en Nintendo GameCube, con ventas bajas o el de Wii con récords espectaculares, la verdad es que no importa, lo que cuenta es que seguirá siendo otro paso hacia el futuro del entretenimiento, mismo que un día soñamos con el Nintendo 64 y vivimos actualmente con nuestras consolas portátiles y caseras de Nintendo.

Veo en el horizonte, un gran porvenir para Wii U y para todos los afortunados que contamos con esta consola. Espero les haya agradado el tema de este mes en Uno con el Control, recuerden que pueden escribirme por email a juang@revistaclubnintendo.com o bien seguirme en Twitter, donde me encuentran como @MasterKiraCN. Que pasen un gran mes, llenos de experiencias con Wii U y N3DS.

Captain Toad
Aventura y exploración

Después de los buenos comentarios que lograron las misiones de **Toad** en **Super Mario 3D World**, ahora tendrá su propia aventura.



Por Alejandro Ríos "Panteón"

¡Sígueme en Twitter!
@PanteonCN

▼ ¡El SNES brilla en el Wii U con la misma intensidad que en los 90s!

¡Tres de disparos!

¡Saludos, estimado jugador retro! De nueva cuenta vamos a recordar algunos juegos del ayer, que están creando emociones con toda su diversión, en la consola casera favorita de todos. ¡Acompáñame!



Acción 16 bits en Wii U

¡Recomendaciones para correr y disparar sin cesar!

Seguimos con tres entregas que no pueden faltar en tu colección de clásicos de SNES. En esta ocasión, tenemos unos exponentes que definitivamente supieron sacarle jugo a las capacidades del sistema, y nos llevaron a un futuro no tan lejano en donde les demostrábamos a los alienígenas de qué estamos hechos los terrícolas. Modo 7, rotación y escala, poderosos procesadores de gráficos y audio, en fin; el Super Nintendo lo tenía todo para convertirse en la mejor consola casera de su época, y lo hizo con grandiosos juegos como éstos que veremos a continuación. El primero de ellos no sólo es grande en su propia franquicia, ni del sistema, sino del entretenimiento electrónico en general. **Super Metroid** fue una verdadera obra maestra que aún hoy nos divierte y emociona muchísimo, aún habiendo secuelas y precuelas de la misma serie para las últimas generaciones.

Pero no sólo tenemos esta aventura intergaláctica; también defenderemos a la Tierra de los invasores de más allá del espacio en **Contra III: The Alien Wars**, con toda su intensidad característica. Y finalmente, **Cybernator** nos pone a bordo de un traje exo de gran poder, muy al estilo de las mejores sagas de anime. ¿Estás listo para comenzar? ¡Pues enciende motores!

Esta tripleta de juegos son fantásticos; lo mejor es poderlos adquirir fácilmente


▼ Desde el intro nos captura su magnificencia.


▲ ¡Qué bien emplearon el poder del SNES!

► El arma correcta te dará ventaja en batalla.




▲ La bella cazarrecompensas en el mejor final del juego. ¿Podrás obtenerlo?



Super Metroid

"El último Metroid está en cautiverio..."



Avasallador *gameplay*, gráficos y música.



Tiene un grandioso nivel de reto.



Cuando la galaxia entera creía que la paz había sido restaurada, un solitario Metroid fue puesto a cargo de la gente apropiada... hasta que fue robado por los Space Pirates. **Samus Aran**, la protagonista de la saga, debe volver a la acción en esta aventura que supo merecerse el título de "**Super Metroid**", pues aunque conservó la calidad y estilo de sus predecesores, aprovechó increíblemente las capacidades del SNES para ofrecer una expriencia totalmente novedosa y fresca, la cual no podías dejar de admirar por su excelencia. Hoy día, este juego no es tan difícil de encontrar, pero sí alcanza precios elevados; afortunadamente, está disponible por mucho menos para descargarse en el Wii U, así que no hay pretexto para no tenerlo. Esta increíble entrega combina la acción con la exploración en una emocionante aventura que te mantiene al borde del asiento de principio a fin.

En esta entrega se hizo gala de lo que se puede lograr cuando realmente quieren hacer un buen juego, pues además de su excelente *gameplay*, también está aderezado con el genial *soundtrack* de Kenji Yamamoto, que le puso un sentimiento especial a este título que le da un toque misterioso. De igual manera, los gráficos se ven geniales en el Wii U, pues los pixeles no se "barren"en lo absoluto.



Conclusión
Obra maestra

Este juego es una maravilla que simplemente no puedes dejar de conocer. A pesar de lo bien hechos que están los otros juegos, desde los primeros, hasta los más nuevos; éste continúa en un lugar de honor por su genial estilo y modo de juego, pero muy especialmente por el sentimiento que transmite al jugarlo. Cuando se lanzó en Wii U, estuvo a sólo $4 como promoción, pero ahora está al precio normal, que aún así resulta muy bajo. ¡Aprovecha!


▼ ¡Enfrenta a los alienígenas cara a cara!


▲ ¡Todo parece estar en tu "contra"!


▲ ¡Esta legendaria escena está llena de acción! ¿Podrás pasarla sin perder vidas?



Contra III: The Alien Wars

¡Disparos, misiles, motos, robots y aliens!


¡Desafiante reto al puro estilo **Contra**!


Uno de los mejores juegos de la franquicia.



En lo personal, aún disfruto mucho de los primeros juegos de la serie, pero sin lugar a dudas, la emoción de esta entrega no tiene paralelo. Aquí echaron toda la carne al asador, pues hay escenas con jefes gigantes, escenarios cambiantes, enemigos casi interminables, y todo acompañado de los mejores efectos visuales y sonoros del Super Nintendo. Pero eso no es todo, pues también hay escenas con vista "por arriba", en donde tienes que avanzar y rotar al mismo tiempo, ¡y no podemos olvidarnos de la increíble misión en donde viajas en moto y debes enfrentarte al jefe de la etapa saltando y disparando entre misiles!

No todos los títulos que salieron posteriormente fueron buenos, pero definitivamente quien es fan de la franquicia, sabrá que esta es una de las mejores entregas. En lo personal, creo que sólo fue superada por **Contra 4**, de Nintendo DS, pero aún así, juego esta versión con enorme agrado.

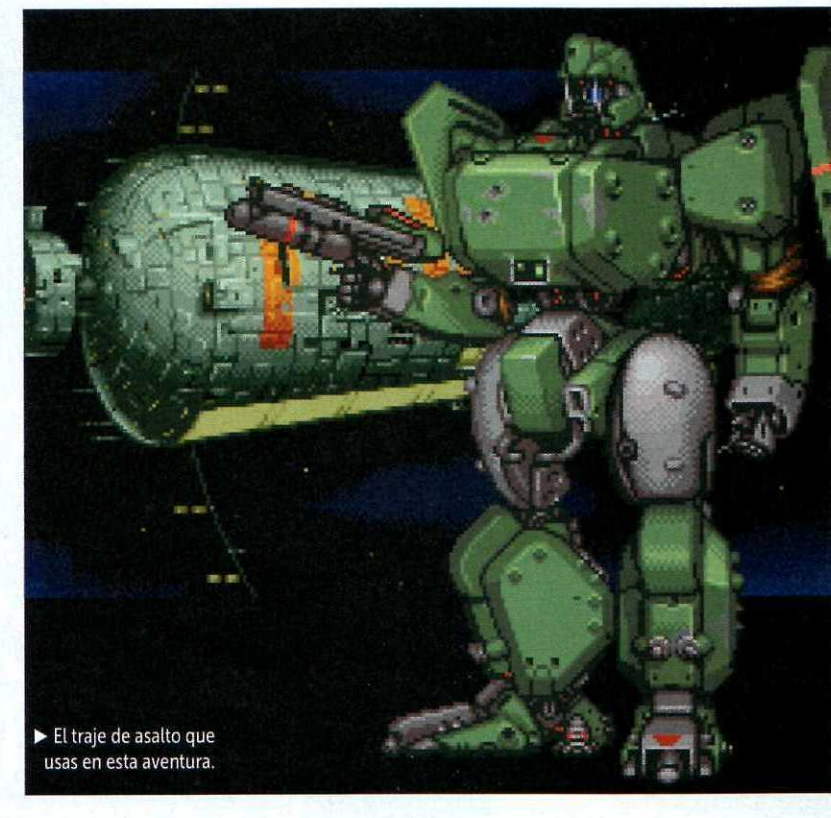


Conclusión
¡Intenso!

Hoy día, hacen los videojuegos para que los acabes en un fin de semana y compres otro; hace tiempo no era así, pues no sólo te duraban por su dificultad, sino que te daban ganas de volverlos a jugar una y otra vez; éste es un gran ejemplo, así que no puedes dejarlo pasar por nada.



◀ ¡Prepárate para la acción!



▶ El traje de asalto que usas en esta aventura.



▲ Combate por tierra y aire a los numerosos enemigos.



Cybernator

La guerra llega al espacio



Buena historia y cinemas.



La forma de control del *AS* es sorprendente.



Este singular título fue bastante bueno, pero no tan conocido por muchos. Por fortuna, ahora está disponible para que lo conozcas en tu Wii U, y disfrutes de toda la intensidad de su estilo de juego.

En **Cybernator** tomarás el papel de **Jake**, un piloto de *Assault Suit*, poderosos trajes que usan para pelear dentro y fuera de la atmósfera terrestre; quien debe combatir en una guerra en donde los enemigos no son extraterrestres, sino otros humanos, pues los derechos territoriales de la Luna, así como los preciados -y casi agotados- recursos naturales de la Tierra, están en juego.

El traje que usas puede usar varios tipos de arma distintos, además de sobrevolar por cortos periodos de tiempo, e ir mejorando sus capacidades de ataque. Este juego pertenece a una serie que tuvo la mayor parte de sus entregas en Japón (qué raro), pero puedes jugar esta versión americanizada sin problemas ni temor a perderte algún detalle, tal y como si fuera un título aparte.

Esta es una gran opción que bien vale la pena que conozcas, pues tiene mucha acción, así como un mensaje sobre los recursos naturales que no cuidamos. Si tienes la oportunidad conócelo, no te arrepentirás. Es un juego de cuando Konami se lucía con sus cartuchos.



Conclusión
¡Genial!

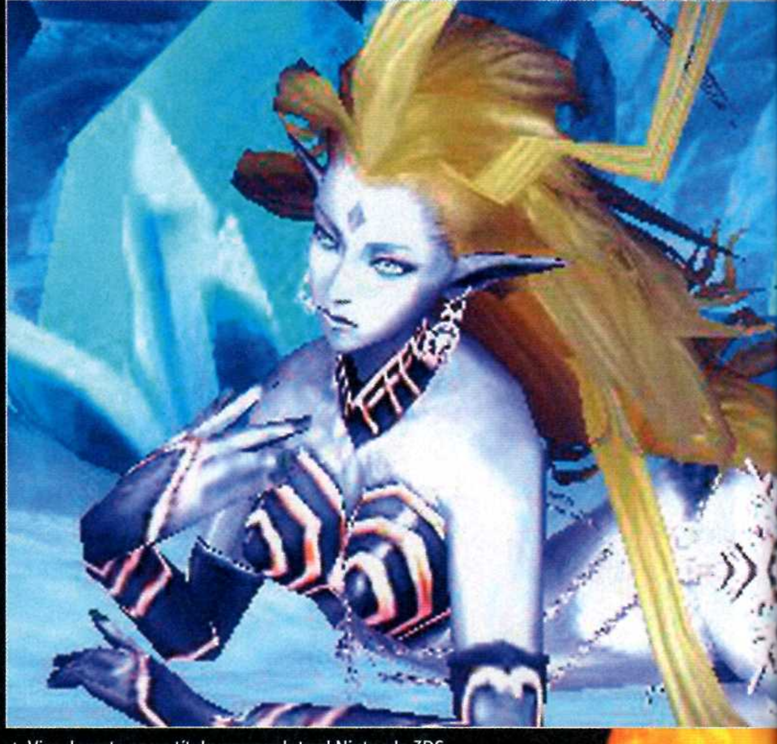
Este título, al igual que los otros dos que menciono, son muy recomendables, especialmente si te gusta la acción y los disparos; así que no serás defraudado por tus elecciones.

No olvides ponerte en contacto vía correo electrónico conmigo a: panteoncn@revistaclubnintendo.com, y me encuentras en Miiverse como PanteonCN. ¡Chéca las recomendaciones y a jugar!

PREVIEW


▲ Los ataques mágicos son una buena opción.


▲ Al comienzo todo será una labor de equipo.


▲ Visualmente es un título que explota el Nintendo 3DS.

Final Fantasy Explorers

Una fantasía diferente para Nintendo 3DS



• Compañía
Square Enix
• Desarrollador
Square Enix
• Categoría
Acción/RPG
• Jugadores
1-4
• Opinamos
Un nuevo camino en la serie



Aún sin valoración de la ESRB.

No importa el momento que la serie esté viviendo, el nombre, **Final Fantasy**, siempre será respetado en el medio, es por eso que al darse a conocer que aparecería una entrega para Nintendo 3DS, levantó mucha expectativa.

El resultado es **Final Fantasy Explorers**, que si bien no es parte de la saga principal como muchos pensaron, sí ofrece un nuevo estilo.

Al igual que ocurre en juegos como **Monster Hunter**, debes salir a mejorar tus habilidades a distintas áreas con tus amigos, haciendo equipo para unir sus fuerzas. Alguien puede ser bueno con la magia mientras que otro con la espada, todo es cuestión de armar un equipo con equilibrio.

Las batallas no serán por turnos como en la mayoría de juegos del género, sinocon libertad total para moverte, pero en ciertos momentos, tendrás que atacar sólo cuando se te indique.

Claro está que por cada enemigo que elimines, tus esradísticas van a mejorar, dándote la oportunidad de enfrentar criaturas más poderosas. Aún no tiene una fecha de salida oficial, pero es ya de los más esperados, por los fans de la serie que esperaban una evolución desde hace algunos años, que si bien toma las bases de **Monster Hunter**, aporta propias que enriquecerán el concepto y experiencia de juego.

No dudamos que será uno de los indispensables para las reuniones con los amigos o para esos largos viajes que nos permiten mejorar todo nuestro inventario dentro del título.

Fecha de lanzamiento
Pendiente

▼ ¿Te imaginas enfrentarlo?


▲ El arma correcta te dará la ventaja necesaria.


▲ Como siempre, apóyate en tus amigos.

Monster Hunter 4

Acción para cuatro



• Compañía
Capcom
• Desarrollador
Capcom
• Categoría
Aventura
• Jugadores
1-4
• Opinamos
La espera valdrá la pena

Mientras más pasa el tiempo, más deseamos tener este juego con nosotros. En Japón aparece este mismo año, así que muchos jugadores de aquel país podrán aprovechar el segundo *stick* en New Nintendo 3DS para mejorar al ángulo de visión en las cacerías. Para América seguiremos esperando unos meses más, lo que podría representar la aparición de un paquete especial, como ocurrió con la primera versión para Wii. Los mantendremos informados de todo lo que se comente en las últimas semanas.



Aún sin valoración de la ESRB.

Fecha de lanzamiento
2015

Uno de los personajes clásicos, de la serie, ifrit, no podía faltar.

▶ Se espera que sea al menos el doble de grande que el original.



▼ Las batallas en tierra son las má complejas.





▼ Grandes cinemas acompañan la aventura.

Xenoblade Chronicles X



Un RPG que brillará solamente en Wii U

• Compañía
Monolith Soft
• Desarrollador
Monolith Soft
• Categoría
RPG
• Jugadores
1
• Opinamos
Clásico instantáneo

Después de todo lo que representó en el género RPG, **Xenoblade Chronicles** para Wii, la versión X para Wii U apunta para convertirse en un parteaguas.

Mantendrá bases como la exploración y el sistema de batalla, pero ahora, por lo que han comentado sus desarrolladores, se apoyarán en el GamePad para mejorar la experiencia de juego, sobretodo al momento de estar en las naves o en los gigantes robots que podemos apreciar en las imágenes que acompañan la nota.

Todo lo que hemos visto del juego luce perfecto, pero aun quedan misterios que se revelarán más adelante, como lo es su argumento, pero tomando en cuenta lo que han logrado en ese aspecto desde **Baten Kaitos**, no creemos que existan problemas, al contrario, será grandioso.

Xenoblade Chronicles X es de los grandes atractivos que tiene Wii U para 2015, bien podría decirse que vale la pena adquirir una consola sólo por este juego, sobre todo ahora que muchos podrán conocer el original cuando el New Nintendo 3DS salga al mercado con la versión portátil del original.

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB
Aún sin valoración de la ESRB.

Los JRPG aún tienen mucho que ofrecer al medio, y este será un gran exponente

Fecha de lanzamiento
2015

◀ El juego llegará también a N3DS.

▼ **Sticks the Badger** es la mejor amiga de **Amy Rose.**

▲ Los mundos conservan el toque clásico de la serie.



Sonic Boom: Rise of Lyric



El preludio a una nueva serie animada

• Compañía
SEGA
• Desarrollador
Big Red Button
• Categoría
Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
Un verdadero cambio en el concepto de Sonic

EVERYONE 10+ E
Violenica animada

El erizo azul es uno de los personajes más emblemáticos en la historia de los videojuegos, sin embargo, sus últimas aventuras no han logrado convencer por completo a los nuevos jugadores e incluso a los propios fans de la serie.

De esta manera, en un nuevo intento por retomar la posición que mantenía **Sonic the Hedgehog**, SEGA lanzará el próximo mes un par de entregas para Nintendo (en exclusiva): **Sonic Boom: Ryse of Lyric** (Wii U) y **Sonic Boom: Shattered Crystal** (N3DS). Los dos títulos forman parte de la misma línea, sin embargo, la historia entre uno y otro tiene sus variaciones, haciéndolos experiencias independientes.

Ahora se integra una nueva heroína, **Sticks the Jungle Badger**, quien te apoyará en esta aventura y claro, conocerás mucho más de ella en la serie animada que se transmitirá más adelante. Ahora bien, si te preguntas, ¿de qué trata la historia? En esta ocasión -además de lidiar con el **Dr. Eggman**- te enfrentarás al siniestro **Lyric**, quien tratará de crear un ejército de robots para conquistar al mundo, destruyendo todo lo orgánico para suplantaro por objetos metálicos.

Tu nueva misión te llevará a través de múltiples escenarios que lucen bastante bien en la alta resolución de Wii U, conservando la escencia de los títulos pasados (en cuanto a *gameplay*); pero agregando nuevos elementos de acción que le dan diversidad a la aventura, incluso ahora notarás que se enfocaron más en la exploración en lugar de correr a toda velocidad para terminar un nivel.

En general, se trata de un título superior a lo visto anteriormente en **Sonic Lost World**, sin embargo, habrá que esperar a la versión final para comentarte todos los detalles, así que mantente pendiente de nuestro próxima reseña.

Disponible
Noviembre 2014

PAUSA

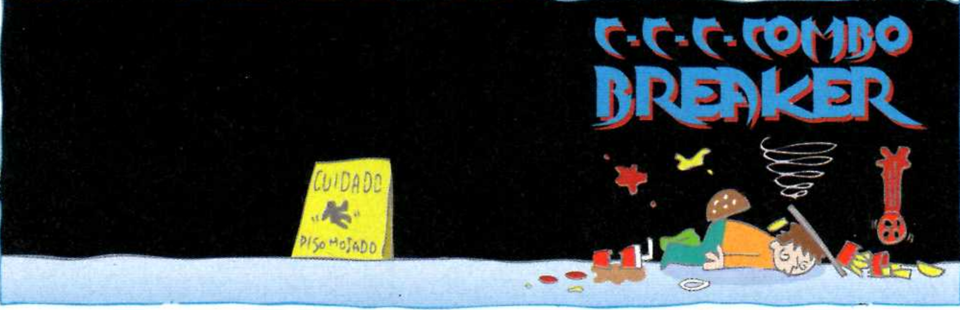
...ebút de **Yoshi** en Wii U.

...s retos te esperan en esta gran a...

...l dinosaurio verde ya es todo un clásico de Nintendo y a... nuevo protagónico que sorprenderá a todos los videojugadores, mas aún cuando ahora utiliza la función NFC a través de las próximas figuras **amiibo**.

© Nintendo





TURBULANDIA


mes de
BEN 10
PUEBLO BAJO
PUEBLO BAJO:
ALIENíGENAS
BIENVENIDOS,
HUMANOS,
NO TANTO.
MES DE BEN 10
LUN A VIE
1 PM
CN
CARTOON NETWORK.
MARATÓN CON
NUEVOS EPISODIOS
DOMINGO,
2 DE NOVIEMBRE
A PARTIR DE LAS 12 PM
TM & © 2014 CARTOON NETWORK